no.436
1992年10/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1992

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

JAMMAと米国AAMA／AMOAが懇談

偽造防止で日米協力

国際事務所開設のための資金拠出を検討

米国AAMAとAMOAそして日本のJAMMAのそれぞれ会長が、各協会主催の展示会に集まりサミット（頂上）会談を開くという取り決めは、今回のAMショーではやや違う形で実現した。つまり、八月二十七日に幕張プリンスホテルに集まったが、JAMMAから役員七名が参加、AAMAからの先の提案についてJAMMA側がほとんど合意に近い回答をする場となったようだ。

今回のサミット会談は名称が『日米アミューズメントマシン関係団体懇談会』となり、AAMAからビル・リケット会長（ダイナモ社）、ボブ・フェイ専務、デイブ・パターソン氏（サンベルトAMベンディング社）、フランク・ガンマ氏（アメリカン・ベンディングセールス社）が参加。AMOAからはジーン・ウルソン会長（マジソン・コインマシン社）のみ。

JAMMAからは中山隼雄会長（セガ社）、福田哲夫副会長（データイースト）、長谷川桂祐副会長（タイトー）、日南香専務、辻本憲三氏（カプコン）、西村靖雄氏（コナミ）、高嶋由之氏（アイレム）と中村雅哉名誉会長が参加。さらにオブザーバーとして、AOUの桐谷克己事務局長、英国BACTAのジョン・ブルーム氏が同席した。

うちAOUからは当初梅原会長が予定されていた。しかし、メンバー構成を含めた今回の会合の趣旨について、これといった説明はない。また会合の後半部分は非公開となり、その部分を後日明らかにすることになったが未定であることから、会合の内容は必ずしも明らかにされていない。

写真は日米関係団体懇談会で、上は米国側、下はJAMMA側出席者

冒頭、これまでサミット会談を継続してきた中村氏が、「①AAMAが提案する国際事務所設置に強力に対応したい。②欧州各国にもAM業界団体の輪を広げたい、③米国の新1ドル硬貨発行促進に協力したい」と述べて、挨拶に代えた。

中山氏は、国際的な偽造基板防止のため極東、欧州、中南米に事務所を設けるというAAMAからの提案（本紙前号既報）に対し、JAMMAでは理事会での討議などを踏まえ「六人委員会」を設けて実現できるよう検討を進めている、と発言した。初年度五千万円、二年間で一億円の予算を前提に考慮している、としている。

フェイ氏は、JAMMAが合意するならばさらに詳しいプログラムを提出するなどして、協議する用意があると述べた。

AAMAの提案についてのやりとりは、ほぼ以上のようなもので、これが今回の会合の主な内容になったもようだ。なお中山氏は、AAMAの役員に米国のメーカー代表がほとんどいないことに疑問を感じるとして、会社でなく個人が会員になっていると責任の所在が明らかでない、と指摘している。

リバース・エンジニアリング

ソフト解析は合法範囲

米国連邦控訴裁がアカレイド社抗告認める

TVゲームを含むコンピューターソフトの開発で、競走相手の製品を分解、解析することが米国では公認される見通しとなった。これは㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と米国のアカレイド社（本社カリフォルニア州サンノゼ、アラン・エプスタイン社長）が争っている家庭用TVゲームの著作権訴訟に関連して、米国連邦第九巡回区控訴裁判所（サンフランシスコ）が八月二十八日に示した判断で、決定理由は後日示されることになった。

この訴訟は、セガ社家庭用「ジェネシス」で使えるようアカレイド社がゲームソフト「イシド」などを、セガ社の許諾なしに発売、しかもセガ社によるセキュリティプログラム「商標権保護システム」（TMSS）を突破して出荷したことから、セガ社が九一年三月に著作権侵害などを理由に訴え、アカレイド社が反訴していたもの（本紙第426号参照）。

この訴訟に伴い、アカレイド社製の「ジェネシス」用ソフトの製造、販売を禁止するとする予備的禁止命令をセガ社が申請。九二年四月二日、カリフォルニア北部地区の連邦地裁のバーバラ・コールフィールド判事はセガ社の申請を認め、予備的禁止命令を出した。その際に同判事は、アカレイド社がソフトを解析する「リバース・エンジニアリング」を使用したことが、著作権侵害につながる可能性がある、との理由を示していた。

この予備的禁止命令に対し、アカレイド社はすぐさまステイ（執行保留）を申請したが、連邦控訴裁判所は五月十二日にこれを却下。同社は予備的禁止命令の取消しを求めて抗告していたところ、このほど連邦控訴裁判所が抗告を認め、予備的禁止命令の取消しを命じ、その際これまで否定的に解釈されていた「リバース・エンジニアリング」を評価する方向に転換したと伝えられている。しかし、決定理由が明らかになるには数週間かかる見込みで、詳細は判明していない。

米国で「リバース・エンジニアリング」は、コンピューターソフトの開発に不可欠で、日常的に使用されているとのことで、今回の連邦控訴審決定は画期的と受けとめられている。セガ社も予備的禁止命令申請に際して「リバース・エンジニアリング」自体は不当とはしていなかったので、連邦控訴審決定の結果にどう対応するか注目されるが、決定理由を見てから決めるとのこと。

決定理由の公表には関係なく、アカレイド社に出されていた予備的禁止命令は当日取り消され、同社は再び「ジェネシス」用ソフトを販売することが可能になった。

AMショー期間中、中山会長を

台湾協進会代表が訪問

短時間ながら友好的に意見交換

台湾のAMゲーム機関連と思われる業者団体、中華民国電子益智科学協進会（事務局台北市、陳金龍理事長）の代表が八月二十七日、AMショー会場の事務局を訪れ、JAMMAの中山隼雄会長と懇談した。AMショー開催期間中のため短時間で終わったが、東南アジアの業者団体代表による初の表敬訪問であり、JAMMAの東南アジア方面への取り組みに示唆を与えるものになった。

台湾の「協進会」はメーカー、ディストリビューター、オペレーターの業者団体として九一年十二月に設立され、現在会員は約四百社とのこと。陳理事長と徐銀龍秘書長のほか、台湾日永工業の林同茂社長、「台湾電玩」雑誌の劉浩天社長が同席した。日本側は中山会長、日南香専務のほか、セガ社小形武徳専務、西倉紀一氏ら。

懇談では中山氏の「台湾は世界的なコピー基板の生産地とされているが、実態はどうか」との問いに、陳氏が「七月以来コピーについては厳しく、台湾では偽造品は輸出できなくなった」と答えた。またギャンブル機の実態について、陳氏は「取締りの結果少なくなった。ダービー、ビンゴでは換金できなくなった」など答えた。

中山氏は、会員名簿その他の情報を交換し、韓国を含めて毎年国際会議を開きたい、と提案。陳氏は、台湾の業界の正常化に努力し、展示会も開催したいのでいろいろ教えてほしい、と受けている。懇談後、陳氏は中山氏に記念の旗を贈った。

台湾市場の実態について詳しいことは分からないが、「台湾電玩」雑誌に掲載されている広告を見る限り、AMゲーム業界が独立しているわけでなく、半合法的なパチンコ／パチスロや、非合法的なギャンブル機が入り混っているようで、当然ながら非合法分野の整理などが課題とされているようだ。

台湾「協進会」の陳理事長(左)からJAMMA中山会長に記念旗贈呈

AMショーの出展内容 8面から

合同ショーパーティーで

中村氏に感謝状

JAMMA役員から贈る

第30回AMショーの二日目（八月二十八日）の夜、ショー会場に隣接した幕張プリンスホテルで恒例の「AMショー合同パーティー」が開かれ、千三百人が参集した。

これはJAMMAに設けられたショーパーティー運営委員会（日南香委員長）の企画、運営によるもので、出展社がパーティー券（一万八千円）を購入し、顧客や関係者に進呈、招待するという趣旨により八五年以来ホテルオークラで開かれていたもので、今回が八回目となる。

これまで同パーティーでは日南委員長が開会を告げるのみで、JAMMA役員や来ひんの挨拶はなかったが、今回はとくに長年の協会活動に力を尽くしてきた中村雅哉名誉会長に感謝状を贈る贈呈式が行なわれた。

贈呈式では監事を含むJAMMA役員十七名中出席した十四名が壇上に並び、中山隼雄会長から感謝状が手渡された。お礼の挨拶に立った中村名誉会長は「NAMA（日本アミューズメント工業協会）設立以来、協会活動に二十五年間、会長としては十四年間携わってきた。その間ショー委員長を十七回務めてきたが、NAMAとして本格的に取り組んだ第六回、七回（コインマシンショー）当時に比べると今日、想像もできなかったほどの規模になり、この盛大さを見ると胸が熱くなる思いだ。さらに今、感謝状をいただき、私が藍綬褒章を受章した時の喜び以上に感激している」と述べた。

この後、福田哲夫副会長が乾杯の音頭をとり、宴に入った。

合同ショーパーティーで。上の写真は中村氏への感謝状贈呈のもよう

AAMAとAMOAの会長

ワンダーエッグ視察

写真は「ワンダーエッグ」で（左から）ナムコの池沢部長、井木氏、中村社長、AMOAのジーン・ウルソ会長夫妻、AAMAのビル・リケット会長、「リプレイ」のウェッブ編集長

AMショー視察のため米国AAMAのビル・リケット会長、AMOAのジーン・ウルソ会長夫妻が来日したのに伴い、前日の八月二十六日、ナムコでは同社の都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」に案内した。

同社によると、この日中村雅哉社長が、同社開発の参加型遊園施設「ギャラクシアン3」などのアトラクションに案内したとのこと。本紙と提携している米国「リプレイ」誌の編集長、マーカス・ウェッブ氏のほか、ナムコの井木俊二顧問、池沢守テーマパーク事業部長も同行し、視察を充実させた。

国鉄跡地の「AMサーカス」

ジャレコが協力

立川から始め、横浜、大宮

東京のJR立川駅に隣接する旧国鉄貨物跡地でイベント「アミューズメント・サーカス立川」（立川市、読売新聞社など主催）が七月二十九日から八十二日間の会期で開かれており、これに㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）が全面協力しAMスペースを設置、運営している。

このイベントは「体遊・体感・体験」をテーマとして、巨大テントの中にゲームコーナーを中心に、ミラー迷路ハウスやおばけ屋敷、ゴルフ練習施設、3D映像のほか、恐竜や化石、カラオケボックスなどが設けられている。

会場面積は約三千平方㍍あり、テント部分は千三百平方㍍。うちジャレコは四百平方㍍のスペースにゲーム機約九十台（うちTVゲーム機四十数台、アーケード機二十数台、メダルゲーム機二十台弱）と「D3－BOS」を設置。一ゲーム百円、メダルは一枚三十円で運営しており、風営八号の対象外となっている。

会場は入場料制で大人千円。営業時間は午前十一時から午後十時まで。会期中の入場者数の目標を二十五万人としているが、伸び悩んでいるようだ。なおこの催しは続いて十一月から横浜駅、来年三月から大宮駅、七月から千葉駅の貨物跡地で、順次開催され、いずれもジャレコが協力する。

同社では「立川では初の試みということもあり、主催者側でも内容面での検討を加えながら次の催しに臨むようなので、次回はさらに充実したものになる。当社ではこの催しがすべて終了する来年九月の時点で、総合して成功したと言えるように運営していきたい」としている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月5日～18日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

九月九日＝「オートバイ遊戯装置」、㈱バンプレスト（東京）、4－56635、59－275291。

特許出願公開

九月九日＝「遊戯用スキージャンプ実感シミュレータ」、三菱重工業㈱（東京）、4－253877、3－13436、「ゲーム装置」、㈱テンゲン（東京）、4－253885、3－13546。

九月十六日＝「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、4－259477、3－42593、「テレビゲーム機」、シャープ㈱（大阪）、4－259480、3－21878、「ビデオゲーム機用ビデオ信号発生回路」、㈱タイトー（東京）、4－259481、3－21971、「目標位置検出装置」、同、4－259482、3－42731。

九月十七日＝「回転ゲーム機の停止制御装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、4－261683(請)、3－44357。

九月十八日＝「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、4－263888、3－109947。

実用新案出願公開

九月九日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、4－104891、3－14624、「テレビゲーム機用コントローラー」、㈱ユニオン工業所（神奈川）、4－104893(請)、3－33986。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）大長商事の長友隆典社長、沖縄ベンダースの仲順利治社長、ビップの上田芳弘社長、シグマの小野寺輝夫常務、カプコンの笹谷実部長、ビスコの秋山哲雄社長、タイトーの津留崎正部長

合同ショーパーティーにて（左から）カプコンUSA社の中山喜仁社長、セガ社の駒井徳造副社長、カプコンの辻本憲三社長、タイトーの中西昭雄相談役、ナムコの真鍋正副社長、米国アタリゲームズ社の中島英行社長

NSA第25回例会で報告

景品提供で当局が調査

宮原常務は今後に備え参考資料作成

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は八月二十八日、幕張プリンスホテルで第二十五回例会を開き、クレーン遊技機などの景品提供に関する警察庁の調査など話題にした。AMショー二日目、昼食を兼ねての会合で、五十六社五十六名が参加した。

内田会長は、「これまで秋に開かれたAMショーが夏休み中に開かれ、やや不満を感じる。会場は広くなったが、人が多くてゆっくり見れない。クレーンゲームの調査について感じることだが、この種のゲームはほどほどにしてほしい」と語った。文書理事会で入会が認められたとされる㈱エイコー、安井商事、㈱ケイミックジャパンが、それぞれ紹介された。

写真はSC遊園第25回例会（8月28日）のようす

クレーン遊技機などの景品提供に関する警察庁の調査については、宮原久常務が、同庁生活保安課の担当官は明らかにしていないが八月中旬現在プライズマシンやカーニバルゲームなどについて全国で調査が行なわれているもようだ、と報告。

これは、①七号営業関係者から「八号営業」で景品を提供していることについて問い合わせが相次いでおり、対応すべく調査中であること、②各府県警察でプライズゲームの扱いを統一させる必要があることから進めているもので、あくまでも調査であって規制するということではない——と推測されている。宮原氏は、八月十九日に会員にファックスで連絡したとして、今後に備えプライズゲームの取扱いについての参考資料をまとめたと説明した。

内田氏は、大事な問題なので警察庁の担当官による説明を得たかったが、異動シーズン中ということからできなかった、と述べている。

青少年育成国民会議の上村専務から、AM施設での福祉イベント開催の提案があったことに関して、協会として実施するのは難しいが会員単位で対応できる、として検討を続けることになった。㈱友栄が運営するタカクラパークファミリーランド（埼玉・大宮）で七月十九日に催された「大宮障害児のためのお買物会」が大いに参考になる、として紹介されている。

AMショー出品機についての情報交換では、「定置型乗物機の利用料二百円時代に入った。TVゲームでは相変らず格闘技が多いが、どうなるのか」、「格闘技は今がピークで次はシューティングになるのではないか」、「ハンドルものは持続するがシューティングは短かい」などの意見。また注目される製品ではSNK「龍虎の拳」、こまや「ゴーストシューター」などの名前が挙がった。

クレーンゲーム機の

ぬいぐるみ紹介

竹書房がガイドブック発行

クレーン景品用のぬいぐるみとプレイテクを紹介した本は、これまで（既報のとおり）二冊あるが、もうひとつ「ぬいぐるみキャッチャー・ガイドブック」（竹書房、定価八百円）が発行されていた。

これまでの二冊はそれぞれバンプレスト、セガ社を主とするものだったが、竹書房版はバンプレスト、タカラなど景品用ぬいぐるみメーカーなど十二社の協力を得たとしている点が特徴になっている。

巻末には、一セット約百個のうちどのキャラクターがどれほど入っているかを示す"貴重度"も載せている。B6版、カラー版百十二ページ。

これら景品は市販されていないが、ガイドブックは市販されている。

晴海で開かれた第4回初心会展

山内社長が講演

CD－ROMはソフト次第、強調

任天堂の家庭用SFC、FC、GB用の新作ソフト展示会「ファミコン・スペースワールド92」が八月二十六日から二日間、東京・晴海の国際見本市会場東館（ドーム館）で開催され、玩具業者関係者らで賑わった。

今年で四回目となるこの催しは、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）関連製品を扱う有力卸売業者の組織、「初心会」（河田親雄会長、会員六十八社）が主催、任天堂が後援しているもの。今回は任天堂とサードパーティー六十七社（前回五十八社）が出展参加し、SFC百三十七、FC五十、GB五十一の新タイトルを披露した。これらサードパーティーの中には、ナムコ、タイトー、コナミ、カプコン、アイレム、ジャレコ、データイースト、バンプレストなど業務用メーカーも多数含まれている。

二日間のうち初日は玩具卸売、小売業者らの招待日で、二日目は一般に公開された（一般公開は昨年から）。AMショー初日と重なったこの一般公開では「混雑緩和と事故防止のため」（事務局）入場者数の上限を設け、希望者は玩具店に備え付けの応募用紙などで申し込み、その中から抽選で一万二千人に招待券が送付された。

来場者数は初日が五千六百人（前回四千五百人）で、二日目が七千人（前回は十二日間、入場料制で二十二万人）の計一万二千六百人だった。初日の入場者増は、山内社長の講演があったことなどによる、と見られている。

会場入口近くには、例年どおりシンボリックゾーンが設けられ、SFC用など今回出品された新作ソフトの中から、初心会が高く評価したソフトが展示された。うちSFC用では「ドラゴンクエストV」、「ファイナルファンタジーIV」など七作、FC用では「ワギャンランド3」、「ロックマン5」など五作となっている。

第4回初心会展で。上の写真はコナミの小間で（左から）今井常務、西村社長、上月専務、岸野部長

中央ステージではマルチビジョンで各社の新作ソフトが紹介された。ここで初日の午後三時から山内社長が「コンピューターゲーム市場の展望」というテーマで約一時間講演した。同氏の講演は二年ぶりで、内容は「①成熟した市場で十万個売れるソフトが何十本出てもマーケット形成はできない。最低百万個売れるものが必要で、これは可能である。②ハル研究所が行き詰まったのは、ユーザーが面白いと思う味つけが下手だったことによる。③CD－ROMゲームについては開発中だが、いいソフトが出来ない限り出荷しない」などと述べた。

同氏はSFCと組合わされるCD－ROMゲームのマーケティングに関して、「任天堂に競争相手はいない」ので、一部マスコミの言うような他社をけん制するものではないとして、「来年八月にはハードの量産ができるが、いいゲームソフトが出来ないと出荷できない」ことを明らかにした。

AMショー会場にて（左から）サミー工業の鈴木実本部長、タイトーの中西昭雄相談役、（1人おいて）カプコンの吉田正男部長、オーブネスの前田高志社長、カプコンの上田勲主任

初心会展（晴海）の会場にて（左から）データイーストUSAのゲイリー・スターン副社長、井川真一副社長、ポール・ジェイコブ副社長

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の桜井大三郎専務、カプコンの枚田隆一部長、米国コナミ社の平岡賢司副社長、セガ社の山形武徳専務

カプコンSFC「ストII」大会

当日5千人が参加挑戦

家庭用でも人気は高く、辻本氏は感激

挨拶する辻本社長

(株)カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は八月二十四日、東京の両国国技館で、同社SFC「ストリートファイターII」の日本チャンピオン・プレイヤーを決める「チャンピオンシップ92」を開催、当日四千八百名が参加して熱戦を繰り広げた。

「ストリートファイターII」は昨年春に業務用が発売されて、世界的なヒット作となった。その人気は家庭用でも強く、六月十日発売のSFC用はすでに二百万個売れたとのこと。今回のチャンピオン大会は、プレイヤーの腕自慢を目的にカプコンが単独主催した。

大会参加のルートはふたつ設けられ、①七月末までに全国二千二百の参加玩具店で開かれた競技会を通過した千人と、②同社に往復はがきで応募し(約一万五千人あった)抽選で選ばれた四千人の計五千人が予定された。当日参加したのは前者が九百三十六名、後者が約三千八百名となった。

開会式では辻本社長が挨拶と開会宣言をした。同氏は、「このゲームほど長くプレイヤーになじんでもらえたソフトは私のこれまでの経験ではない。米欧、東南アジア、南米など世界数十ヵ国で楽しまれている。香港ではジャッキー・チェン主演による映画制作の話もある」と語った。

競技方法は、まず三本勝負、制限タイムなどのルールを前提に、応募はがきグループの勝ち抜き予選が行なわれ、次に本戦として玩具店での予選通過者が合流。三回の勝ち抜きと三十名敗者復活で二百四十二名が残り、さらに三回の勝ち抜きで三十四名となって、決勝トーナメント三回戦が行なわれ四名が選ばれた。決勝はベスト4によるリーグ戦で戦われた。

大会の司会はニッポン放送のパーソナリティ、伊集院光が担当、ゲストとして「ストリートファイターII」のテレビCFに出演した水野美紀とRYOの二人、またCFの音楽を担当した筋肉少女帯の大槻ケンジらが出演して、いくつかアトラクションを披露した。

決勝リーグ戦の結果、東京・江東区の高校生、松崎矩生君(一六)が一位となり、辻本社長からトロフィーと特製ジャンパーなどが贈られた。二位は愛知県刈谷市の専門学校生、石川徳人君(二〇)、三位は高校生の山高篤司君(一六)だった。

辻本社長は閉会の挨拶の中で、「ゲームがみなさんのハートの中に入り込み、このゲームの素晴らしい世界ができたことに感謝している」と述べた。

右の写真前列は左から、優勝した松崎君ら入賞者。後列は筋肉少女帯、春麗の水野美紀、RYO

下の写真は「SFIIチャンピオンシップ92」での競技のもよう

ISDNカラオケで

タイトー新作展

9月から端末機の販売開始

(株)タイトー(本社東京、長谷川桂祐社長)は九月一日から、ISDN(総合デジタル通信網)を利用した業務用カラオケシステム「X—2000」の販売を開始した。これに伴い、AMショー(八月二十七—二十九日)で展示発表した後、九月二日に東京プリンスホテルで、また同八日に大阪のホテルプラザで「新製品発表会」を開催、ユーザーなど関係者に披露した。

「X—2000」はNTTのISDN回線を利用、ホストデータベースに蓄積された曲情報をユーザーとなるカラオケ店の端末に送信する、というもので、開発に三年半を要したとのこと。ユーザーは、膨大な曲目から必要な曲を引き出すことができ、新曲もすぐに使えることになる。

ハード面ではユーザーは、これまでのLDなどが不要となり省スペースとなるほか、業者にとっても毎月の新曲ソフト配達、集金、メンテナンス業務が不要になるなどメリットは大きい。

ユーザー側で設置する端末機「XC—2000」のサイズは幅四十九㌢、奥行三十七㌢、高さ十三㌢で、価格九十万円だが周辺機器を含めレンタルが可能。このほかISDN設置のための工事費、回線使用料、タイトーに支払う情報提供料がかかる。リクエスト曲を呼び出すのにかかる時間は約十秒で、一通話十曲を端末に蓄積できる。曲に合わせてLD映像を流すこともできる。

同システムは映像と音声の複合情報を送ることができるので、カラオケだけでなく他の分野にも応用できるとして、タイトーでは社内にデータベース営業部を新設(八月一日付で平川広美部長)、普及を図っていく。

「新製品発表会」には東京で七百四十名、大阪で四百五十名の飲食店関係者らが集まり、同システムの紹介を聞いた。同社では九五年九月までの三年間に三万台を設置、三百億円の売上げを見込んでいる。

写真はタイトーのカラオケ「X—2000」発表会(東京)のようす

茨城県協が催事参加

地域福祉に寄付

ゲーム機設置の売上金を

茨城県アミューズメントオペレーター協会(事務局水戸市、宇島準一会長)は、八月上旬に開催された地方イベントにゲーム機を設置、運営し、その売上金を茨城県交通安全対策室と(社)青少年育成県民会議に寄付した。

同協会が参加した催事は、水戸市など主催「水戸黄門祭」(八月七—九日)と県主催「交通安全フェア」(真壁郡明野町で八月八—九日)の二つ。

「黄門祭」へはこれで三回目の参加となり、TVゲーム機六台を設置。「交通安全フェア」へは県からの依頼で初参加し、アーケード機十四台を設置。二つの催事での売上げ合計が約二十八万円となった。同協会では八月二十一日に水戸市内の水戸プラザで理事会を開き、この売上額を(経費を差引かずに)全額寄付することに決めた。そして理事会終了後すぐに県交通対策室へ約五万円、県民会議へ約二十三万円をそれぞれ寄付したもの。同協会では地域催事参加を恒例化したいとしている。

合同ショーパーティーにて(左から)JAPEAの酒井三郎次長、加藤工業の加藤克彦社長、泉陽興業の山田三郎社長、山田勇作取締役、トニーの宇島準一社長、JAPEAの尾崎悦郎常務

合同ショーパーティーにて(左から)ナムコの猿川昭義常務、タイトーの長谷川桂祐社長、大植正道専務、田辺勝彦常務

合同ショーパーティーにて(左から)ユウビスの森本登専務、ナムコの鈴木登部長、アイレムの中野哲雄常務、ナムコの金平光雄部長

自販機4団体の共催で恒例の
安全推進月間
ポスター配布、運営管理を徹底

日本自動販売機工業会（事務局東京、自念淳会長）など自販機関係四団体は、今年も十月を「自販機月間」として、自販機の安全推進の運動を進めることになっている。

これは自販機の安全確保を徹底し一般消費者の信頼性をより高めることをめざし、毎年実施してきているもの。今回は〝生活の潤いと環境との調和〟をテーマに整列している〝モアイ像〟の写真を大きく載せたポスターを配布するとともに、自販機の正しい設置方法と管理運営の徹底を呼びかける。

この運動は八六年に四団体共催となり、その後自販機ＯＰ協会の統一により八七年から同工業会と日本自動販売協会、自販機器保安整備協会の三団体共催だったが、昨年から中味飲料メーカーの集まりである㈳全国清涼飲料工業会が加わり四団体共催となった。

なお今年は自販機工業会主催「自販機フェア」が開かれる年で（隔年開催）、会期は十一月二十四日から四日間、会場は東京・晴海となっている。

今年の自販機月間ポスター

TDLの夏休みシーズン
入園266万人
前年比6%減でも根強い人気

東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営、TDL）の今年の夏休みシーズン中の入園者（ゲスト）数は、昨年に比べると六・三%減ったが、それでも二百六十六万人となり、強い人気を示した。

これは七月二十一日から八月末までのシーズン中の入園者数をまとめ、九月一日に発表したもの。前年比減少率は大きく、オリエンタルランドでは「景気低迷の影響により、関東地区以外からの入園客が減少したため」としている。

シーズン中のピークは八月十四日で、この日は十万二千人が入った。入園者の内わけは大人六一%、中・高校生が一三%、小学生以下二六%。

レオマワールドは21%減
台風の影響受け57万人に

レオマワールド（香川県綾歌町、㈱レオマ経営）の夏休みシーズン（七月二十日－八月末）の入園者は、昨年比二一・五%減の五十六万九千五百人となった。八月に三回も台風の影響を受けたによるが、オープン二年目での揺り戻しもありうるとのこと。

シーズン中のピークは八月十五日の三万一千五百人。十三－十六日のお盆期間は十万一千九百人で、ハウステンボスの九万二千人、スペースワールドの九万六千人より多く、人気は根強いと分析している。

東亜プランのゲーム音楽
「フィグゼイト」
4社バンドのライブCDも

東亜プラン製業務用TVゲーム機「フィグゼイト」のゲーム音楽を収録したシングルCDと、第三回ゲームミュージックフェスティバル（八月二十二－二十三日、東京の日本青年館）のもようを収録したCDライブアルバムが、いずれも㈱ポニーキャニオンから十月二十一日発売となる。

「フィグゼイト」は〝GSM1500〟シリーズで、オリジナルバージョンと同ゲームで使われている七十五種類の効果音、オーケストラによるアレンジバージョンも収録。ロゴステッカー付きで価格は千五百円。

ゲームミュージックフェスティバルは、セガ社SSTバンド演奏「SDI」「ストライクファイター」、タイトーのズンタタ演奏「ダライアス」「ギャラクティックストーム」、カプコンのアルフ・ライラ演奏「ストリートファイターII」、データイーストのゲーマデリック演奏「デスブレイド」「空牙」など十一曲を選んで収録した六十分を超えるCD。各バンドのサイン入りステッカー付きで価格は二千五百円。

論潮
入園者減少

東京ディズニーランド（TDL）の今年夏休みシーズン中の入園者数が前年比六・三%と、これまで最大の落ち込みを示したことについては、景気の低迷などいくつかの原因が説明されており、それはそれでもっともなことであるが、さて長い目で見た場合、こういう説明で済むのかという疑問がある。

というのはTDLの入園者数は、米国ロサンゼルス郊外のディズニーランドの九一年度入園者数千百六十一万人に対し、千六百十四万人と三九%も高く、つまりそれだけ効率が高いからである。もちろん米国のディズニーランドでも、シーズン中は大勢の客で一杯になり、いわゆる「何時間待ち」のお知らせ板が登場するわけだが、年中混んでいるわけでない。少なくとも筆者は十月ごろのディズニーランドで、今まで待ち時間をそれほど経験していない。空いているから、客にしてみれば実に快適にいくつものアトラクションを楽しむことができるのである。

しかし、TDLの場合は基本的に年中、よく混んでいると言われる。そんなに細かく調べたわけでないので断定は避けたいが、やはり「TDLはいつも混んでいる」というイメージがつきまとうのである。こういうのは、博覧会などの集団心理を利用した集客プロモーションには役立つかも知れないが、快適にアトラクションを楽しみたいという客からすれば困ったことになる。

アトラクションがそれほど素晴らしいものなら、もっと空いていて、快適に楽しめるほうがいいと思うのは、そう間違っていないと思われる。しかし、営業的に見れば客は多いほどいいことになり、これは矛盾することにもなる。すると、これらの矛盾が最も少なくなる入園者数の目安がそろそろ考慮されてもいいことになるのではないか。

こういう観点からすると、TDLの場合その目安は年間千六百万人をかなり下回るはずだ。そうすると今回の減少はなんら不思議でなくなる。

事務所移転

㈱ロスカ＝仙台市若林区古城一丁目四番十七号、☎（〇二二）二八二－五六〇一、水野静雄社長。

代表者変更

㈱東京キャビオート＝東京都港区西麻布一丁目七番一号、テレストビル、☎三四〇四－三〇五六、久田益男社長（久田正治氏は会長に）。

30th Amusement Machine Show

続 アミューズメントマシンショー 各社出展内容

（前号からの続き）

遊園施設・乗物機

付加価値重視の乗物機 遊びからゲーム付きへ

今回会場が天井の高い幕張メッセに移ったことから、大型遊園施設の実物展示も可能となったが、会場では真砂工業が中型機を実物展示したのみで、ほとんどはパネル、模型、あるいは実物の一部展示にとどまった。遊園施設分野はダークライド形式のものに開発意欲が見られ、海外製施設はミゼッティ工業が新作を積極的に導入する姿勢をアピールした。

小型乗物機は、真砂工業が宙返りする定置型を、朝日エンジニアリングが床に埋め込んだ導線上を走るレールのない走行式を発表し、それぞれ注目された。定置型乗物機は遊び、音声付きが主流となり、とくにゲーム付きのものが増え、各小型乗物機メーカーは付加価値の追求に重点を置く傾向が強くなってきている。

朝日エンジニア

新走行式乗物機を三機種披露した。

うち「**森のどうぶつたち**」は、地中に埋め込んだ、あるいはタイルやカーペットの下に敷いた導線に電磁波を流し、バッテリーカーがそれをセンサーでキャッチしながら走行するもので、32ビットCPUを搭載している。登坂走行も可能。このシステムは同社と三洋電機の提携ですでにゴルフ場のカートとして実用化されており、今回乗物機に応用したもの。バッテリーカーは動物（クマ、ウサギ、ライオンの三タイプ）をデザインした二人乗りで、ボンネット上に設置した動物が首を振る。

もう二機種は、ワイドでコミカルなデザインに一新したコースター式の「**アップダウントレイン**」、横揺れ走行機構付きの三百五十ミリゲージ新作「**スーパーひかり**」。

加藤工業

定置型乗物機の新製品を二機種発表した。いずれも四人乗りのやや大き目サイズで、レバーやボタンなどで音声メッセージが切替わる遊びが付いている。

「**ワイワイ消防車**」は上部に大きなはしごとパトライトを設け、ヘッドライトも点灯。ハンドルは二つ付いている。

「**新幹線のぞみ号**」はJRの新車両をデザイン（前号「話題のマシン」に掲載）。

スナガ開発

特殊コーティングされた滑るコース上を走行しスピンやクラッシュを楽しむ百四十四CCエンジン搭載「**スーパーカート383R**」を中心に、レース用サイクル「ナスカ」、特殊自転車「チョロピー」や「ブライク」など展示。このほか同社製品をVTRで紹介した。

上の写真は走行式乗物機を中心に動物のディスプレイなども出品し雰囲気を盛り上げた朝日エンジニアリングの小間のようす

加藤工業は新幹線と消防車をリアルにデザインした定置型乗物機の新製品２機種を発表。いずれもヘッドライトが点灯する

30th Amusement Machine Show

禅

同社は海外製の乗物機やアーケードゲーム機、ディスプレイなどを紹介。

乗物機は英国セバーン・ラム社“ロードトレイン”シリーズ中最も馬力（六十七馬力）があり登坂も可能な「**ロードトレインT―1型**」の先頭車を実物展示。また英国製バギーカー、キリンをデザインしたミニエアーアクション遊具、米国製バギーカーのほか、英国製の自走式「こどもコースター」などをパネルで紹介した。

セガ社

同社“キディライドシリーズ”第五弾「**わくわくマリン**」を披露。これは潜水艦をイメージしたデザインで、14インチTVモニターに映し出される海中の映像を見ながら、爆弾や泡を発射するボタン、回転レバーなどを操作するゲーム感覚の遊び付き。終了後は景品カプセルが必ず払い出される。

また同社初のエアーアクション遊具「**セガ・ソニック・ボールプール**」（タスコ製）も展示。これはボールプールだが、ボールが下からのエアーで少し宙に浮いており、巨大な同社キャラクター「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」にボールをぶつけたり体当たりすると音声が流れるなどの演出を付加したもの。

タスコ

セガ社との提携によるエアーアクション遊具「**セガ・ソニック・ボールプール**」、定置型乗物機のミニ観覧車「バルーンファンタジー」を展示したほか、最近の同社製遊園施設などをパネル写真で紹介した。

テクモ

定置型乗物機「ファンキーパンチョ」をディスプレイ用としてもPR。

トーゴ

小型乗物機は三機種の新製品を披露した。

「**にこにこフレンド**」はNHK番組「にこにこぷん」のキャラクター“じゃじゃまる”が、客を乗せたかごを引っ張るというデザインでアイキャッチ効果がある。ゆっくり走るバッテリーカー（同社「メロディーペット」タイプ）で、ボタンによりバック走行もできる。

もう二機種はいずれもTVモニター付き定置型乗物機で、「**レッツ・ボンゴレ・ゴー**」はNHK番組「英語であそぼ」の内容とキャラクターを採用し、20インチTVモニターを見ながら英語の遊びができるという一人乗り。「**ヘイ！タクシー**」はTVドライブゲーム付き（前号「話題のマシン」に掲載）。

遊園施設はレンガ調の区切られた小間を設け、同社と米国サリー社によるダークライド「ゾンビパラダイス」（「ジオポリス」に設置）の車両と精巧な人形を実物展示したほか、ダークライド施設のコース配置の例を紹介した模型、同社の各種遊園施設の写真パネルなども展示。

いずれもトーゴの小間にて。雰囲気のあるダークライドコーナー（右の写真）ではサリー社の人形やダークライドの車両（上の写真）、模型、パネルなどを展示館のように配置し、じっくりと見学できるような配慮が見られた

右の写真はスナガ開発の小間、下は禅の乗物機設置部分のようす

30th Amusement Machine Show

AMショーで話題の乗物機

アップダウントレイン（朝日エンジニアリング）

森のどうぶつたち（朝日エンジニアリング）

ウエスタンランド（ホープ）

ファイヤーパトロール（ホープ）

レッツ・ボンゴレ・ゴー（トーゴ）

わくわくマリン（セガ社）

ロックンジューク（真砂工業）

ワイワイ消防車（加藤工業）

ビッグ・ホイール（ミゼッティ工業）

ファンタジックメリー（ホープ）

にこにこフレンド（トーゴ）

レッツゴートーマス（バンプレスト）

セガ・ソニック・ボールプール（タスコ／セガ社）

ワンダーランド（ホープ

スーパーひかり（朝日エンジニアリング）

ピエロウェーブスター（真砂工業）

ナムコ

横滑りを駆使しながらコーナー走行を楽しむバッテリーカー「ドリフトキング」を展示。また"ワンダーエッグ"を紹介するコーナーを設け、同園に設置されている「フューチャーコロシアム」の車両展示、各種遊園施設の説明などを行なった。

日邦産業

乗物機は、バンプレストとの提携によるカード払い出し装置付きバッテリーカー三機種と"ミニポーターシリーズ"、定置型乗物機「体感パト」などを出品したほか、遊園施設をパネルで展示。

バンプレスト

二百五十ﾐﾘゲージのレール走行式乗物機「レッツゴートーマス」を披露。これは文字どおり同名キャラクターを採用したもので、ホームに設置したカード発売機でカードを購入すると汽車がスタンバイの状態になり、乗車後スタートボタンを押すと走り出すというシステムになっているのが特徴。煙突から蒸気を吐きながら走行。音声も出る。客車は二人乗りで連結可能。

ホープ

レール走行式乗物機一機種と定置型乗物機三機種の新作を発表し、開発意欲を示した。

レール走行式は、クラシックオープンカーがセンターガイドレール上を走行する「ワンダーランド」で、丘にお城や動物、きのこ、家などを配したディスプレイ（動いて音声が出るものもある）とともに出品し、雰囲気を盛り上げた。同機は四人乗りでメロディー、ホーン、音声付き。

定置型乗物機は、ガンゲーム付きの新作として、西部劇をテーマに機関車に乗り、後方から客車に乗っている"マドンナ"に襲いかかってくる悪者たち（標的）を備え付けの銃で狙撃するという二人乗り「ウエスタンランド」と、消防車に乗って町をパトロールしながら不審火（擬人化した炎の標的）に放水（ガンで撃つ）するという二人乗り「ファイヤーパトロール」の二機種を披露。いずれも効果音や光による演出がある。

もう一機種は回転式のミニメリーゴーランドタイプ「ファンタジックメリー」。これは柱の周囲に三頭の子どものゾウを配置したもので、ゾウがそれぞれ上下動をしながら全体が回転するもの。柱には子どもがラッパを吹いている姿を配し、上部はカラフルな装飾となっている。三人乗り。

真砂工業

定置型乗物機は、ジュークボックスをテーマとしレコードが垂直回転するようすをデザインした「ロックンジューク」が、小型のスリルライドとして注目された。これは直径二一〇ｾﾝﾁ、奥行一四五ｾﾝﾁの円柱形乗物の中に二人が向かい合って乗り、体をバーで固定した後ボタンを押すと、振り子運動から宙返りへと回転するもの。乗客が途中で動

13めんへ続く

上の写真はタスコの乗物コーナー、右はナムコのバッテリーカー展示部分のようす

定置回転式乗物機とカード払い出し機構付きのバッテリーカーを中心に出品した日邦産業の小間。大型機はパネルで展示した

30th Amusement Machine Show

いずれもホープの小間にて、左の写真はメルヘンチックなディスプレイを施したコーナーのようす

10めんからの続き

(真砂工業)

きを止められるストップボタンも付いている。

中型乗物機の新作「ピエロウェーブスター」を実物展示。これは寝そべったピエロをデザインした車両(三台)が、二本のレール上を走行するもので、約十五度の登坂走行も可能。一両二人乗りで定員は六人。

また神戸「ダイナヴォックス」に設置されているダークライド形式のローラーコースター「キッチンパニック」の車両二台を実物展示したほか、同園で「ガ・ズン」と呼んでいる遊園施設「バトルバズーカ」などを写真で紹介。

ミゼッティ工業

遊園施設はアロー社、フス社製を中心に紹介。うちローラーコースターで二本のレールをねじったようなコースできりもみ回転走行するアロー社製「パイプライン」を、四分の一スケールの模型で展示し注目された。また世界最高の高さと速度を誇る同コースター「マグナム2000」、たるの乗り物が回転しながらコースを走行する同コースター「バージニアリール」をいずれもミニチュアで展示。

小型乗物機は同社製で、特大タイヤを装着し車高が高いバッテリーカーだがコンパクトサイズの一人乗り「ビッグ・ホイール」、フェラーリをモデルにした二人乗りゴーカートの「TR500」(いずれも新製品)を披露。

小型宙返り乗物で関心を集めた真砂工業(上)、下はミゼッティ工業の小間

メダルゲーム機

依然新コンセプト模索 TVポーカー多数出品

メダルゲーム機の分野は依然として新コンセプトへの模索が続いている。今回も多数出品されたが、とくにTVポーカーが多くの出展社から出品され、増える傾向を示した。また〃子ども用〃メダルゲーム機も多数出品され、コナミ、こまや、バンプレストなどが独自のゲームを紹介したが、多くはポーカーやスロットマシンを子ども向けにアレンジしたものとなった。

アイレム

高解度TVモニター使用の五人用メダルゲーム機「ブラックジャック」を展示した。

エイブル

縦二つ横三つの計六つの窓で数字を揃えるTVスロットマシン「スロットA-D-37」(基板)、パチスロタイプ「リスキーダック」を出品した。

SNK

タカラの子ども向けメダルゲーム機も出品した。〃チョロQ〃のレースで一着を予想する「チョロQぶっとびレース」、盤面にメダルを落とす「宝島」の二機種。

カトウ製作所

メカスロットタイプの「レディ・マドンナ」、メカスロットで麻雀牌を揃える「スロットマージャン」、パチンコ式「マジカルショット」を展示。

カプコン

同社は今回初めてメダルゲーム機を本格的に展開し、メダル機部門を充実させたことをアピールした。

多人数用は六人用のTVブラックジャック「キャプテンジャック」、同TV大小ゲーム「大・小」(参考出品)。

一人用は新汎用キャビネット「スタリオン」のソフトとして、TVポーカー「ドローポーカー」「デューセズワイルド」「ジョーカーズワイルド」「ジョーカーズパニック」「レイズポット」の五種類を紹介。

またメカスロットとして「8ウェイマジシャン」、9リール8ライン「ドリーム97」、「ドリーム37」。このほかメダルを落として弾くプッシャータイプの「バンクイット」(参考出品)も展示した。

コナミ

野菜畑を歩いていくスクロール画面を止めると〃ペン太〃が前にある葉を引っこ抜き、イモが出ると当たりになるというTVメダルゲーム機「いもほりペン太」を披露。これは14インチモニター搭載による新キャビネットで、シリーズ化される。

四人用の子ども向けとして「ドリームサーキット」を出品。これは透明ドーム内の円周上に並んだ二十数個のミニぬいぐるみがその場でクルクル回りながら回転し、中央のゾウが指し示す場所に選んだ動物が止まれば当たりとなるもの。

このほかゲーム・オブ・ネバダのライセンス品としてバージョンアップしたTVメダルゲーム機「クイックピックファイブ」も展示した。

こまや

新製品として「ニンジャさるとび」を出品。これは上部からメダルを落とし、回転盤の穴に入ると次に右側の回転盤をレバーで回してメダルを受け止め、最後に左下のアタリ穴を狙って落とすというゲーム。

サミー工業

人魚と魚の絵柄を合わせるという3ライン3リールの同社製メカスロット「スプラッシュファンタジー」を披露。またTVメダルゲーム機でルーレットとビンゴを組合わせた「ウィッチ」も出品。

サンワイズ

ミニアップライト型キャビネットの上部に3リール5ラインのミニメカスロットを設けた「ジャンケンマン・バブルス」を参考出品。またじゃんけんとルーレットを組合わせた「ジャンケンマン・ジャックポット」を出品。

シグマ

メダルゲーム機の新作とともに一連の従来機も豊富に出品した。

多人数用は、豪華客船をイメージしたデザインの十人用競馬ゲーム「クリスタルダービー」、六つの帽子をピエロが順に上げていき、中から予想した動物が出るとメダルが払い出される六人用「マジックサーカス」。このほか参考出品として「クラウンアラウンド」、「リオカーニバル」も。

一人用は、ジャックポットステージを加え連射可能にしたバージョンアップ版「NEWトップシューティング」、メダルを次々と投入し盤面上でビンゴゲームをする「ジャックポットビンゴ」、

シグマは今回、多彩なメダルゲーム機の中からある程度絞って出品し、小間内をゆったりとしたレイアウトにしてアピール

TVポーカーやスロットマシン、マスメダル機などを多数展示し、メダルゲーム機を本格的に展開することを示したカプコンの小間

30th Amusement Machine Show

上の写真は太陽自動機、下はスロットマシンを展示したユニバーサルの小間

セガ社のメダルゲーム機展示部分にて、手前左からプッシャー、ビンゴ、競馬の各新作

ダイスの数字を揃える同社"シングルダイスシリーズ"第四弾「フラッシュキャット」、TVポーカー"HD－IM"シリーズ新作十種と同"HDワイド"シリーズ新作二種、TVスロット"8ウェイ"シリーズ新作五種を展示した。

ジャレコ

六人用メダルゲーム機「スロットマッチ」を披露。これは大中小の三つのリールがルーレット式に回転し三つの絵柄を合わせるもので、ゾロ目にBETする"ハイオッズゲーム"もあり、音声とメロディーが流れる。

このほか"スーパーアクシス"シリーズのTVポーカーなども展示。

セガ社

多人数用メダルゲーム機は、「ロイヤルアスコット」のプレイヤー席を二十三席に増やした超大型「ロイヤルアスコット23シート」、大きな透明球体の中でボールが弾き出される十人用のビンゴゲーム機「ビンゴパーティ」、六人用プッシャーゲームで、上部にミニチュアSLが走行しており、ジャックポットになるとプレイヤーの前に停車し、積んでいるメダルをフィールド内に大量に落としてくれるという演出がある「ウエスタンドリーム」を披露した。

このほかTVポーカー「ジョーカーズワイルド」に新フィーチャーを加えたニューバージョンなど。

総商

コナミ製の子ども用メダルゲーム機を出品。

タイトー

八角形キャビネットの八人用ルーレットで、BETはTV画面によりボールコントローラーを操作して行なう「カジノビーナス」を新製品として出品した。このほかTVポーカー、スロットマシン、プッシャーなど豊富に展示した。

太陽自動機

TVメダルゲームの新"メダルキッズハイパー"シリーズ"第一弾として、コミカルなカエル五匹による水泳大会をテーマとした「スイスイぴょんぴょん」を発表。

「NEWトップシューティング」、タカラのメダルゲーム機なども展示。

データイースト

同社はTVゲーム、フリッパー、占い機を三本柱としてきたが、今回同社初のメダルゲーム機を発表し、今後四本柱としていくことを示した。

ジャックポットやフィーバーなどのフィーチャーを加味したTVポーカー「JPポーカー」と、電光点滅ルーレットで馬を進めていく子ども向け「リトルダービー」の二機種を出品。

テクモ

ジャックポット機能を付けた六人用ビンゴゲーム「ジャンボビンゴ」、サッカーの試合の画面の中でどこにボールがあるかを当てるレアー社製TVメダルゲーム機「X・ザ・ボール」などを出品。

トーワジャパン

たるに剣を刺し海賊が飛び出すとルーレットによりメダルが払い出される「とびだせ海賊カン一髪ジュニア」を出品。

ナムコ

TVメダルゲーム機キャビネット「ゴールドブリオン」を使用したポーカー「スーパージョーカー」、同「ダブルドロー」、ブラックジャック「ラッキーブラックジャック」の三種を新作として披露。

バンプレスト

九つの窓を手で押してランプの色を変えていき五つ以上同じ色にする「きらぴかドン」、ビルの背後から出現する怪獣を、そのビルに対応したボタンを押して倒していくTVメダルゲーム機「大地球防衛戦」を出品した。

ユニバーサル

レバー操作のメカスロットで、3リール3ライン「ダブルワイルド」、3リール1ライン「ムスタング」を参考出品。また3リール1ラインのパチスロでトランプの絵柄を使いポーカー式に揃える「スリーリールポーカー」を出品した。

左は旭精工の小間で、透明カウンターでエスカレーター式ホッパーのシステムを実演し、わかりやすく紹介。下は同社小間の外観

加賀電子はワイドビジョンモニターに「ストII」を組み込み、TVゲーム機用として大きくPRしたほか、各種モニターを展示

部品・占い機・その他

硬貨メカ、部品類充実　占い機は増加傾向示す

その他の分野では、硬貨メカが充実、占い機およびキャビネットが増加傾向を示した。また景品類はほとんどのTVゲーム機メーカーが扱っている。このほかカラオケ、両替機、硬貨計算機からロケ用ディスプレイやごみ箱に至るまで多種多様な関連製品が出品された。

旭精工

一台で二種のメダルを振り分けて高さ二メートルまで搬送可能な「DH－75

23めんへ続く

AM機専用パーツを出品した三和電子（上）とセイミツ（下）の小間にて

"ネオ"な機能と楽しさイッパイ!
センサー式クレーン、難易度オート調整など、充実の先進機能を満載!
かわいい"ネオ・カーニバル"がいっそう華やかに演出します。
NEO CARNIVAL™
ネオ・カーニバル シリーズ
★コンパクトな1人用「ネオ・カーニバルミニ」
●外形寸法(㎜):幅900×奥行き883×高さ1880
●重量:145kg●消費電力:AC100V110W
★ポップに演出する2人用「ネオ・カーニバル」
●外形寸法(㎜):幅1650×奥行き883×高さ1880
●重量:247kg●消費電力:AC100V180W
ネオ・カーニバルミニ
ネオ・カーニバル
近日登場
注目度UP!
おなじみの笑顔で高収益。
2人用も同時に、新登場!!
リカちゃん ワクワクBOX
リカちゃん
創作・著作物©TAKARA Co., LTD 1967,1992
©TAKARA Co., LTD
ますます クレーンペット 好評!
近日登場
実用性抜群のポーチがオシャレな"缶"で登場。
ドリンクポーチ
©OTSUKA1992
人気のダウンタウンがテレビから飛び出した。
ダウンタウンのごっつええ感じ
©フジテレビジョン・吉本興業1992
㈱タカラ©1978,1992 SANRIO CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD.1992 ©BUBBLES INC.sa 1991 ©室山まゆみ/小学館・シンエイ・テレビ朝日 ©学研・日本経済社・手塚プロダクション・テレビ東京 ©手塚プロダクション ©サンライズ・R・NAS・NTV,1992 ©サンライズ・名古屋テレビ ©サンライズ ©LFL1992 ©1992 Mirage Studios ©田川水泡/講談社・スタジオピエロ1987,1991
販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　製造総発売元 タカラ　※掲載写真は試作品です。

NEW
ビューポイント
VIEW POINT™
© 1992 SAMMY CORP.
この空間すべてに美しき罠が潜んでいる。
度肝を抜く超感覚グラフィック・シューティング、ネオジオから発進!時代を先駆ける疑似3D空間には、想像を絶する巨大な罠や敵が潜む。パワーをためて波動砲で撃破せよ。炎の壁や自動追尾ミサイルの特殊攻撃で危機を回避せよ。五感を直撃するこの衝撃に耐えられるか。
新感覚
立体シューティング

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外から来た業者の印象

会場はいいが遠すぎる

幕張メッセでの初のJAMMAショーで

海外ではJAMMAショーと呼ばれる日本のAMショーについて、海外から来た業者の意見を聞いてみたところ、招待券方式の入場システムや三日目の一般公開を含め、さまざまな考えがあることがわかった。以下はそのサンプルであり、今後のショー運営に参考になるかも知れない。

ゲアリー・ウォーカー氏（ニュージーランドのコインカスケード社）「入場システムは、なにしろ無料なのだから良いと思う。三日目の一般公開によって、一－二日目に一般客が入れないようになれば結構だと思う」

ジョン・スタジーデス氏（英国エレクトロコインン社）「出展規模、内容ともに大きく、〝レジャーショー〟と呼べるものとして英国ATEIと比肩できるほどになった。業者対象の展示会なのに子どもたちが入場しているのはなぜなのだろう。三日目の一般公開には賛成だが、私は来ない」

フレッド・ミルナー氏（香港ボンディール社）「イスラエルの業者と一緒に来たが、チケットを持っていなかったため彼は入場させてもらえなかった。どういうことかよく知らないが、この入場システムは良くない。三日目は来ない。だいたい三日間もやるなんて長すぎる」

リチャード・ダン氏とスチーブ・ビーラム氏（英国コナミ・コンチネンタル社）「タクシーで（東京都心から）来ると毎日百ポンド（約二万三千円）もかかる。電車はよく分からないので使わない。（八月下旬という）開催時期は良くない。入場システムは馬鹿げている。なぜなら外国の業者ならビジネスカード（名刺）を見せれば済むはずなのに、チケットがないため二時間も待たされたという業者がいるからだ。これはトレードショーなのだから、一般客を入場させることは考えなくともよい」

以上のほか、「今回の会場は広く、エアコンもきいていて良い。ホテルニューオータニからも簡単に来れた」、「会場は良くなったが、メーカーの多くはPC基板に力を入れず、やたら大型機ばかり出品していた」というのもあった。三日目の一般公開には、ほとんど外国の業者は行かなかったもようだ。

ちなみに英国の業界紙「コインスロット」（九月四日号）は速報で、JAMMAショーはこれまでのPC基板から完成品販売への転換を示すものとなった、と報じた。「実際、去年なら五十種ほど基板ゲームがあったのに、今年は十数種しかなかった」とのこと。

幕張メッセの展示会場自体に不満を持つ業者はいなかったが、東京都心のホテルからのアクセスが問題とされる。幕張プリンスホテルが九三年春にはオープンする予定なので、この問題はやっと解決するかも知れない。

アタリゲームズ社が

プレショー披露

「スペースロード」など

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は九月二日、シカゴ郊外のウェスティンホテル・オヘアで、北米の同社指定ディストリビューターを対象とした新製品発表会を開催した。これはAMOAエキスポより先に披露する「プレAMOA」として、同社初の試みとなった。

同社は旧アタリ社の七二年設立以来、業務用TVゲーム機の開発メーカーとして二十周年を迎えたことから、今年四月フランスのリビエラで世界的なディストリビューター会合を開いており（本紙第430号既報）、それに次ぐ催しとして開かれたもの。

発表された新作TVゲーム機は「スペースロード」（一－四人用）と「モトフレンジー」（ミニDX）の二機種。「スペースロード」は、攻撃し合う宇宙戦争ゲームで、二画面備えたキャビネットを使用する。「モトフレンジー」は、先ほど発表された同名機デラックス（DX）のミニ版で一－二人用。プレイヤー同士で競技しやすく、しかもコンパクトに仕上げている点など評価されている。

アタリゲームズ「モトフレンジー」（ミニDX）

英国AWP機メーカー

JPM社の売買

買い手は社長グループに

英国でAWP機の大手メーカーのひとつ、JPMオートマチック・マシン社（本社カーディフ、フィリップ・ウォルター社）は八月中旬、ミッドランド銀行の支援を得てウォルター氏と財務担当ロブ・エバン氏が、ホイットブレッド社から買いとることで落着した。

AWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）機は要するに硬貨を払い出すスロットマシンで、ホールドボタンが付いていることが多い。英国ではこのように、ギャンブルをアミューズメント、払い出される現金をプライズ（景品）と呼ぶ妙な習慣がある。

JPM社は創業者のジョーンズ、パーカー、モンクの頭文字をとった社名で、二十年間AWP機のメーカーとして海外にも名前が知られるほど有名になったが、ビール醸造会社のホイットブレッド社の資本傘下に組み込まれていた。英国のAWP機市場は、パブなどロケーションの支配関係から、ビールメーカーがAWP機メーカーを傘下に入れていることが多い。

しかし不景気は英国のAWP機市場をも襲い、JPM社の切り捨てが課題になっていたが、なかなか買い手が現われずに数カ月が経過した。その間、セガ社など日本のAMゲーム機メーカーが買うのではないか、とのうわさが絶えなかった。

結局、JPM社の持株会社、JPMホールディング社を、ウォルター氏とエバン氏が買いとり、ホイットブレッド社から来ていた役員を解任した以外は従来どおりの経営陣とした。子会社で製造部門のJPMオートマチック・マシン社は、これまでどおり事業を継続していく。

ブラジルで予定された

南米展急ぎ中止

来年開催に向け再企画へ

予定されていた南米AMショー（十一月十一－十二日、ブラジルのサンパウロ）は中止となり、来年再び計画される見通しとなった。

これは米国のAMゲーム機メーカー協会、AAMA（ビル・リケット会長）が九月初めに明らかにしたもの。AAMAの外国市場開拓委員会のマーク・ストロー委員長（ダイナモ社）は、「ブラジルのコロル大統領の汚職疑惑が政治問題に発展していることから、展示会開催を延期するのが最善ということになった」と説明している。

AAMAでは、南米市場が（コピー追放など）正常化すれば発展の余地が大きい、と見て今回初めてサンパウロでの南米ショーを計画していたわけで、この企画自体は必要なことから九三年開催へ向け、計画を立て直す。

VR含む映像展

サイバーアーツ

10月末にシスコ郊外で開催

バーチャルリアリティ（VR＝仮想現実）を含めた映像芸術のための国際展、「サイバーアーツ・インターナショナル」が十月二十九日から十一月一日まで米国カリフォルニア州パサディナのパサディナ・コンファレンスセンターで開かれる。

ちょうどハローウィンの時期に開かれるこの催しは、今回で三回目。映像芸術の展示のほか、数多くのセミナー、パネル討論が開かれる。VR関連ではVPL社のジョージ・ザカリー氏やVWE社のジョーダン・ワイスマン氏らが参加する予定で、VR関連だけで四つもセミナーがある。

ユーロディズニー社の

ブルゴーニュ副社長が二代目社長に就任

パリ郊外のユーロディズニー・リゾートを経営しているユーロディズニー社（本社マルヌ・ラバレ、ボブ・フィッツパトリック会長）は九月九日、フィリップ・ブルゴーニュ上級副社長の社長昇格を明らかにした。

ブルゴーニュ氏は八八年に、不動産開発担当の副社長として同社に入社し、九〇年には上級副社長となっていた。

また同時に、ユーロディズニーの経営企画担当として、スチーブ・バーク氏とサンジャ・バーマ氏が執行（エグゼクティブ）副社長に任命された。うちバーク氏はテーマパークを、バーマ氏はリゾートホテルと催しをそれぞれ担当する。

シミュレーターの

RSが社名変更

9月からヒューズRS社に

映像シミュレーター製品で知られている英国リディフュージョン・シミュレーター（RS）社AM部門（サセックス州クローリー、スチュアート・アンダーソン本部長）が九月一日から、「ヒューズ・リディフュージョン・シミュレーション（HRS）社AM部門に名称変更した。

米国GMヒューズ・エレクトロニクス社の子会社、ヒューズ・エアクラフト社のさらに子会社がHRS社であり、ヒューズ社系であることを明確にするため今回の社名変更となった。HRS社自体はロサンゼルスにあり、そのAM部門だけが英国にある。

同社シミュレーターのうち十四人乗りの「ベンチュラー」について、日本では㈱ダイフレックス・クリエーションが独占的販売権を持っている。

AOUが表彰する92年度「優良ロケーション」133店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、加盟四十二団体、AOU）は、「平成四年度模範優良表彰店」として百三十三店を選び、九月十七日に開かれた「AOU全国大会」（北海道・登別温泉）で表彰した。

これは昨年から実施され今回で二回目となるもので、昨年表彰された百三十四店を合わせ計二百六十七店が「模範優良店」となっている。この表彰は「模範優良店表彰規程」により「特に他の模範となり」「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえることを目的」にしており、各会員団体が開設二年以上の店を対象に選んだ候補店を、地区協議会が審議しAOUへ推薦、これを会長がAOU理事会の承認を得て表彰することになっている。しかしこれはあくまでAOU内部で行なうもので、あえて表彰する趣旨がいまひとつ明確でなく、また各県協会員数に応じた表彰店数の割り当て制、選出基準の内容などから、改めて「優良」とは何かを問う声も出ている。実際、選出に苦慮し十協会が選出を見合わせ、八協会が割り当て数の一部しか選出しておらず、計十八協会が戸惑いを見せたことになる（今回は地区協議会で割り当て数の不足を調整したところもある）。

今回の全表彰店は以下のとおりで、うちナムコの店が十五店、タイトー十三店、セガ社十二店あり、昨年同様に大手三社で全体の三〇％を占めている（次ページのグラフ参照）。掲載については、加盟団体の都道府県名と割り当て店数、表彰店と運営会社（大手三社のみ略称）、所在地の順とした。（編集部）

北海道（4）
「フリーウェイ小樽店」（アイレム㈱。小樽市稲穂三の六、小樽グランドパレス）、「ふじまるワンダーランド」（高橋機工㈱。帯広市西二条南八丁目一）、「フリーライト・セガ」（セガ社。札幌市厚別区厚別中央二の五の六の二）。

青森（2）
「アサヒプレイランド」（有）レジャー産業青森。弘前市大字土手町四）。

秋田（2）
「プレイランドDo」㈱アルノ。秋田市手形山崎町十の二十七）。

岩手（2）
選出せず。

宮城（2）
選出せず。

山形（2）
「プレイランドDo」（有）ニッコウ音響。山形市東原町一の七の二十五）、「ジャック&ベティ」㈱ニチエイアミューズメント。山形市七日町二の七の二十三）。

福島（2）
「トイランド郡山店」㈱トイランド。郡山市駅前二の六の四）、「ウイルトークタイトー郡山店」（タイトー。郡山市中町十一の一）。

茨城（4）
「つくばハイテクプラザ」（タイトー。筑波市竹園一の八の三）、「ハイテクセガ下館」（セガ社。下館市花の前乙八四六）、「プレイシティキャロット日立店」（ナムコ。日立市鮎川町六の七の二十五）、「ジョイプラザ」㈱トニー。水戸市大工町一の三の十三）。

栃木（6）
「黒磯ボウル」（京浜サービス。黒磯市若葉町一の二）、「ミルキーワールド」（有）エーエム開発。足利市朝倉町二五一）、「ジャック&ベティ」（有）渡辺アミューズメント。太田市東本町十八の十三）、「パルスオーヒラ・ゲームセンター」㈱ジイエス。下都賀郡太平町大字川連四九三）、「関東スポーツセンター」（関東スポーツセンター（有）。館林市近藤八四〇）、「福田屋百貨店鹿沼店」（有）グッドヒル。鹿沼市東米広町一〇七三）、「第一トーヨウボウルたつみ店」（有）たつみ娯楽。宇都宮市宿郷町六九八の一）。

群馬（4）
「プレイランドサミー」（北関東サトミ。太田市新井三七七の十九）、「セガ・ワールド伊勢崎」（セガ社。伊勢崎市大正寺一一五）、「タイトー・フォーラム」（タイトー。高崎市鞘町三十二）、「ゲームコーナースバル・ニチイ前橋」㈱フジユーエン。前橋市千代田町四の十一）。

埼玉（4）
「ドリームBOX」（恵和工業㈱。秩父市宮側町十の六、キンカ堂秩父店）、「ファミリーランド」（昭和技研工業（有）。八潮市大字上馬場西屋敷四六〇の一）、「ウエイピー」㈱ワールドエンタープライズ。草加市氷川町一一二五の二）、「ゲームインサムノ蕨店」（有）サムノ貿易。蕨市塚越一の二の五）。

千葉（4）
「プリッズ・サンペデック店」（ナムコ。習志野市谷津一の十六の二）。

新潟（4）
「ハイテク・セガ新潟店」（セガ社。新潟市古町七の九九七）、「ジャスコ長岡ナムコランド」（ナムコ。長岡市小沢町二四九の一）、「タイトーイン古町店」（タイトー。新潟市西堀前通六の九〇九）、「ファミリーランド」㈱友栄。新潟市本町通り六の一一二二の一、イトーヨーカ堂丸大新潟店内）。

東京（12）
「ハイテクランド・セガ渋谷」（セガ社。渋谷区渋谷一の十四の十四、渋谷東口会館）、「ハイテクセガ神田」（セガ社。千代田区神田神保町一の一の十三、鈴豊ビル）、「ゲームファンタジア・サンシャイン」㈱シグマ。豊島区東池袋一の十四の四）、「ゲームファンタジア・池袋」㈱シグマ。豊島区西池袋一の二十四の四）、「アミューズメントクルーザー・スターン」（テクモ㈱。千代田区神田神保町二の十四の九）、「ダイクマ武蔵村山」（ナムコ。武蔵村山市三ツ藤一の八十四）、「聖蹟桜ヶ丘ナムコランド」（ナムコ。多摩市関戸一の十一の一、京王デパート屋上）、「タイトーイン・スタジアム803」（タイトー。墨田区江東橋三の十一の五、東州ビル）、「ハロータイトー・メルヘンランド綾瀬」（タイトー。足立区綾瀬三の四の二十五）、「後楽園ゆうえんち・カーニバルアベニュー」㈱後楽園ロコモティヴ。文京区後楽一の三）、「サンシャイン・アミューズメントミュージアム」㈱後楽園ロコモティヴ。豊島区東池袋三の一の四、文化会館）、「オモロン」（有）オモロン商事。江戸川区上篠崎二の二の十三）、「タタリン」（有）オモロン商事。江戸川区松江二の十八の十六）、「荒川サンシャイン」（新星産業㈱。荒川区東尾久五の十三の十六）、「プレイランド・ドキ」㈱ドキ。江戸川区南小岩八の十五の三、小岩ステーションセンター内）。

神奈川（6）
「愛川店ゲーム101」㈱スリーエヌ。愛甲郡愛川町中津三三九七の一、忠実屋内）、「ゲームパレス淵野辺」（有）総合自販。相模原市鹿沼台一の十一の八）、「アトランティックシティ」㈱M2ジェネシス。横須賀市本町二の一の十二、ショッパーズプラザ横須賀）。

山梨（2）
「岡島甲府店プレイランド」（ナムコ。甲府市丸ノ内一の二十一の十五）、「西銀座ゲームプラザ」（有）サンエー企画。甲府市中央一の十二の四十三）。

長野（2）
「ファミリーランド」（柿崎計器（有）。長野市権堂町二二〇一、イトーヨーカ堂長野店内）、「ゲームスポット・フリータイム」（有）トミヤレジャーシステム。諏訪市大字四賀赤沼一七四二の三）。

静岡（6）
「ゲームランド・ウイング」（有）寺島ハイム。島田市御仮屋町八七八八の一）、「アップル駅南店」（有）ママトップ。静岡市豊田一の一の四十三）、「ユスタ店」（プラザーズ商会。榛原郡榛原町細江字中やり二〇六三の一）、「ゲームインプリンス」（有）大和物産エイエムサービス。清水市天神町一の二の六）、「シャトーホテル赤根崎店」㈱ライト。熱海市上多賀九八一）。

石川（2）
選出せず。

福井（2）
選出せず。

岐阜（2）
「ファンタジアン北一色店」㈱特機リース。岐阜市北一色二丁目）、「アミューズメントハウス・ピエロ」（有）オフィストーカイ。羽島郡柳津町南塚四の一九五の二）、「ハイテク・セガ新岐阜店」（セガ社。岐阜市長住町二の七）、「プレイシティキャロット大垣店」（ナムコ。大垣市鶴見町字長沢浦四一一の八）、「サファリ」㈱ウィザード。本巣郡穂積町馬場）、「セイタイトー各務原店」（タイトー。各務原市蘇原三柿野町堀切九七〇）。

三重（4）
「ジャスコ熊野店ナムコランド」（ナムコ。熊野市井戸町井土三五三の一）、「SCアイビス・ナムコランド」（ナムコ。鈴鹿市算所一の八の二）、「戸田家別館ゲームコーナー」（有）コッコー商会。鳥羽市鳥羽一の二十四）、「津わんぱく温泉」㈱ドリーム。津市出雲本郷町一八〇五）。

愛知（10）
「ダイヤモンドシティー・ナムコランド」（ナムコ。名古屋市西区香呑町六の五十六）、「ハイテク・セガ豊田」（セガ社。豊田市深田町一の六十五の一）、「自動販売機コーナー・ユキ」（自動販売機コーナー・ユキ。春日井市不二ヶ岡一の三十六）、「ゲームプラザ・ビッグ住吉」（タイトー。名古屋市中区栄三の二の三十二）。

滋賀（2）
「ゲームコーナー・ニチオン」（ニチオン㈱。大津市茶ヶ崎四の三、紅葉パラダイス内）、「西武百貨店大津店ちびっ子広場」（タイコー物産㈱。大津市におの浜二の三の一）。

京都（6）
「スペースハウス」（オーケー興産㈱。京都市右京区太秦東峰ヶ岡町十、太秦映画村内）、「ゲームプラザパステル」㈱松美。京都市北区大宮南田尻町六十七の一）、「ジョイランドタイトー美松」（タイトー。京都市中京区京極通四条上ル五八三の二）、「ビデオイン・マッツヤ丸太町店」（ビデオイン・マッツヤ。京都市上京区烏丸通丸太町西入る北側）、「マウンテンヒエイカーニバル・遊遊館」（日本科学遊園㈱。京都市左京区比叡山頂遊園地内）、「西友山科店ゲームコーナー」（タイコー物産㈱。京都市山科区椥辻草街道町十五）。

大阪（14）
「メインストリート・パート1」㈱朝日商会。北区小松原町一の二十三）、「BIG・JOY」㈱ビップ。中央区心斎橋筋一の三の二十）、「リノ・ガジェット」㈱アポロ。中央区難波四の二の一）、「プレイランドOS南店」（関西カクタス㈱。中央区難波一の三の一）、「ボウル高橋ゲームコーナー」㈱大阪サービスゲームス。阿倍野区阿倍野筋二

92年度AOU表彰店の分布

- ナムコ 15店
- タイトー 13店
- セガ社 12店
- 大手3社以外93店
- 選出せず 25店
- 表彰割当て 158店

の五の二十三）、「コインピア・カマロ」㈱富士リース。中央区千日前二の十一の五）、「スポーツセンター21世紀」（有）スポーツセンター21世紀。堺市岩室一〇八の一）、「ヤングプラザ瓜破」（高井商会。平野区瓜破二の一の六十四）、「タイトーイン601針中野」（タイトー。東住吉区針中野三の一の二十八）、「ゲームプラザラーク」㈱ビーアイジー。吹田市江の木町一の一）、「プレイシティキャロット第四ビル店」（ナムコ。北区梅田一の十一の四）、「プレイシティキャロット難波店」（ナムコ。中央区難波三の六の十七）、「アクティ24」㈱カプコン。平野区長吉長原東一の二の六十一）、「ウエストナイン」㈱ユウビス。此花区西九条三の十五の十五）、「マインドウェーブ」（コナミエンターテイメント㈱。北区梅田一の十一の四）、「ハイテクセガ西中島」（セガ社。淀川区西中島三の十五の十一）、「ニュー光ゲームコーナー」㈱光商事。中央区心斎橋筋二の三十八）、「スリーナイン」（有）淀企業。吹田市岸部南一の二十三の二十二）。

兵庫（8）
「セガ・アジュール」（セガ社。神戸市東灘区向洋町中二の十三、アーバングルメポート内）、「ゲームプラザ川西」㈱大王振興。川西市栄町、アステ川西）、「メトロプレイランド」㈱レジャーシステム。神戸市兵庫区新開地二の三）、「アメリカンサーカス」㈱ダイエーレジャーランド。神戸市中央区北野町一の三）、「カジノ・ゲームセンター」㈱サービスゲームスジャパン。神戸市兵庫区新開地三の四の一）、「王子動物園プレイランド」㈱日輝商会。神戸市灘区王子町三の一の一）、「アメニクス」㈱ベル。神戸市中央区三宮町一の九の一）、「須磨パティオナムコランド」（ナムコ。神戸市須磨区中落合二の二の一）、「サンサーカス」（タイトー。神戸市西区玉津町小山字太田一二五の一）。

奈良（2）
「ハイテクランド・セガ奈良」（セガ社。奈良市角振新屋町六）、「奈良カジノ」（南都興業㈱。奈良市東向南町二十一）。

島根（2）
選出せず。

岡山（4）
「インスパイヤ遊」（福島武久。岡山市新保一〇七）、「アメニティ倶楽部ミレニアム」㈱エムエーエス。岡山市桑田町十三の二十二、両備ボウル内）、「ゲームセンターフローラー」（荒木固。岡山市平野九七四の二）、「ドリームランドイン」（アイレム㈱。岡山市倉田六二五の二）、「タイトーイン表町」（タイトー。岡山市表町三の六の二十八）、「スペースイン・ナサ」（有）アマックス。岡山市津島笹ヶ瀬四の三）、「ドライブイン古城」㈱岡田組。倉敷市福田町福田二一一一の一）。

広島（4）
「ジョイ広島店」㈱ヒカリエンタープレイゼス。広島市中区紙屋町二の三、ロイヤル観光ビル）、「ブラックジャック東広島店」㈱ヒカリエンタープレイゼス。東広島市西条町御薗宇六一二〇）。

山口（2）
「山口ちまきや店ワンダーランド」（宇部観光㈱。山口市中市町三の三）、「アトラス長門店ちびっ子ランド」（宇部観光㈱。長門市大字仙崎網田三二二の一）。

徳島（2）
選出せず。

香川（2）
「おもしろゲームBOXナンバーワン」㈱ゼムス。高松市田町十三の五）。

愛媛（2）
選出せず。

高知（2）
選出せず。

福岡（2）
「アカトンボ1号店」㈱コスモパーク。福岡市東区松香台二の二の二）、「サーカス荒江店」（有）サービスゲームス福岡。福岡市早良区荒江三の十五の八）。

長崎（4）
「S東美ゲームコーナー」（東亜観光㈱。長崎市浜の町一の二十二）、「ゲームスポット大橋」㈱森田エンタープライゼス。長崎市大橋町七の十七）、「ハイテクセガ西洋館」（セガ社。長崎市川口町十三の一）、「プレイランドジョイフル」（ジョイフル山本。大村市西大村本町三九〇の四）。

大分（2）
「ウイルトークタイトー大分店」（タイトー。大分市中央町一の四の二十八）、「ジャスコ大分店ナムコランド」（ナムコ。大分市中央町一の二十七）。

宮崎（2）
選出せず。

鹿児島（4）
「ナムコ大和出水店」（ナムコ。出水市本町四の四十五）、「ゲームピアチャンス国分店」（大見商事㈱。国分市中央三の十二の三十七）。

沖縄（2）
選出せず。

30th Amusement Machine Show

両替機を中心にグローリー製品を展示した大仙産商の小間

大模型でアクセプターをアピールした日本コンラックス

14めんからの続き

（旭精工）

0・エスカレーター式」を、透明バーカウンター内に組込み、メダル投入からカウンター上への払い出しの流れを実演。またキャッシュボックスやカウンターを一体化したサービスドアを披露。超スリム両替機「BC100SA」なども出品。

加賀電子

TVゲーム機用CRTを各種出品。うちソフト交換時のモード切替えが不要の高解像度オートスキャン方式採用の36インチワイドビジョン「GNW−36WJ」をアピールしたほか、同社「GNN」シリーズの37インチ型、33インチ型、25インチ型と大型画面CRTの発売開始をPR。またJUKIホッパーも展示。

三和電子

新ボタンとしてリードSW使用はめ込み式「OBSF−30RG」、リードSW端子をモジュール化した「RS−SG」、独自の模様やロゴが入る「OBSC−30」、薄型照光式「OBSA−30V」、丸みのある「OBSF−30N・24N」を披露したほか、各種部品を展示。

セイミツ

ファストン配線でメンテナンスを簡単にした高速押しボタン「PS−14−GX」を発表したほか、ゲーム機専用パーツ出品。

大仙産商

高額紙幣両替機「ER−100A」、薄型で高額対応の券売機「KM−130M」のほか、各種両替機、計算機など一連のグローリー製品を展示。

トーケン

メダルゲーム機用のメダルを材質別、仕上げ別、サイズ別、用途別に展示し、多様なニーズに応えられることをアピール。またメダルの研磨機「コインクリーネ」の実演、各種キーチェーンなどを展示した。

左は各種メダルを展示したトーケン、下はカラオケ機器を展開し通路でカタログを配布した日光堂

日光堂

カラオケ「CDIシステム」を中心に同社一連のカラオケ機器を出品し、カラオケルームも実演展示。うちソフトとしてカラオケのほかAMソフト「AMU−1」をアピール。これは操作性はないが、スロットや占い、画面の指示に従って客同士が遊ぶゲームなどができるもので注目された。

日本コンラックス

2ウェイ電子式でトラブル検知モニター付きアクセプター「E−320」など「E−300シリーズ」、ビルバリーデーター「NBIF1シリーズ」のほか、光カード用リーダー／ライター「LC304」、プリペイドカード販売機「NCV」3ウェイシリーズなどを紹介。

以上のほか、占い機はアイレム「エンゼルウィスパー」、太陽自動機／タカラ「リカちゃんの占い電話」、データイースト「トワイライトスプレッド」、トーワジャパン「ユノの伝説」「御利益殿」、ヒューマン「クリスタルフォーチュン」、日本物産／ユウビス「ジェム占いの街」の新作が多数出品された。

TVゲーム機キャビネットはアイレム「マドンナ」、カプコン「キャプテンⅣ」「OOB60」、コナミ「ドーミーシアター」、サミー「トッシュ」、ナムコ「ルナリア」、「ダイナライブ」「アリーナサイト」などが新製品。

このほか共和レジャー／アトラスのクレーン機用「クレーンガレージ」、スナガ開発の健康イス「スーパーチェアX」、カーニバル機に接続する景品自動払い出し機「プライズベンダー」、バーコード付きプリペイドカード使用自動ゲートシステムの日邦産業「トオルくん」など。またディスプレイ製品や電飾、ぬいぐるみのコスチュームなど多彩な展示内容となった。

上の写真は岩の柱で装飾し占い機の雰囲気を盛り上げたサンワイズの小間。右の写真はトーワジャパンの小間で同社占い機のモデル嬢を配置し凝った演出を行なった

話題のマシン

タイトー、32ビット機「リングレイジ」
4人対戦プロレス
「アラビアンマジック」「アニマルランド」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、32ビットCPUを搭載したTVゲーム機「リング・レイジ」、「アラビアンマジック」の二機種が九月中旬に、またTVモグラ叩きゲーム機「ワイワイアニマルランド」が九月下旬にそれぞれ発売となった。

リング・レイジ

「リング・レイジ」は4Pアップライト型で四人同時プレイも可能なプロレスゲーム。プロレスラーたちは実写取り込みによるリアルな画像で表現されている。八方向レバーと二つのボタンを操作。四つの操作盤が扇状に並んでいる。途中参加も可能。

コンピューターチームに挑戦するトーナメントモード、一試合三本勝負の対戦モード、四人が勝ち残りを競うバトルロイヤルモードがあり選択。

プレイヤーは得意技の異なる六人のレスラーから一人を選ぶ。基本的にレバーは上方向で大技、左右で中技、下で小技が出せ、ボタンとの組合わせで多彩な技が駆使できる。またチャンスゲージが上がった時は組み技が決まる。ゲームはライフ制だが、相手からフォール、ギブアップ、リングアウトを取られるとゲーム終了。定価八十八万円。

アラビアンマジック

「アラビアンマジック」は魔王から王国を救うためアラビアやペルシャを舞台に展開するアクションゲームで、二人同時プレイも可能。七ステージ構成で、格闘やタイミング重視の停止画面、次々と敵を倒していくスクロール画面などがあり変化に富んでいる。八方向レバーと三つのボタンで剣やジャンプ、アイテムによる魔法などを駆使する。ゲームは持ち人数制（全ステージクリアでもゲーム終了）。幻想的な色彩の背景もゲームを盛り上げる。基板販売のみで定価二十三万五千円。

ワイワイアニマルランド

「ワイワイアニマルランド」はアップライト型で、手前に縦横三列の計九個の大きなボタンが付いている。TV画面ではボタンに対応した九つの場所から、それぞれモグラがランダムに現れ、これをボタンを叩いてやっつけていく。ボタンを叩くと同時にハンマーが出現しモグラを派手に叩く。途中で「HIT」マークが付いたモグラは穴から顔を出したままになるので、これを連打し高得点を狙う。ゲームはタイマー制だが、一定得点以上で最後にボーナスステージが加わる。二人同時対戦プレイも可能。通信機能もあり、四台まで接続でき最高八人同時プレイで順位を競うことも可能。幅六七㌢、奥行一〇一・五㌢、高さ一七八㌢。定価九十七万五千円。

米国製「ゲッタウェイ」と
「スーパーマリオ」
タイトーからフリッパー2機種

米国ウィリアムズ社製フリッパー「ゲッタウェイ」が八月中旬、プリミア社製フリッパー「スーパーマリオブラザーズ」が九月上旬に、いずれも㈱タイトーから発売となった。

「ゲッタウェイ」はハイウェイを疾走する逃亡車をテーマとしたもので、プレイフィールドには信号機や車のマフラー、高速道路を想定した高架レーンなどが設けられ、プランジャーはシフトレバーをデザインしたものになっている。ターゲットをヒットしていくとギアが一速から五速まで、またタコメーターの回転数が上がっていく（フィールド中央で電光表示）。ギアが五速に入るとアイテム獲得。信号機を青、黄、赤の順で点灯させると三つのマルチボールプレイのチャンス。ジャックポットもある。バックガラスの上のパトライトも点滅する。定価六十八万円。

ゲッタウェイ

「スーパーマリオブラザーズ」は、任天堂からライセンスを得たもの。〝マリオ〟が〝ピーチ姫〟の救出に向かうというストーリー性を持たせ、一定のターゲットを完成して〝スーパーマリオ〟となり、この時にお城の中へボールをシュートすると次のワールドへ進むという方式で、七つのワールドをクリアすると姫の救出に成功。途中でドットマトリクス画面によるゲーム（フリッパーボタン操作でジャンプなどを駆使）もある。またマルチボールプレイやボーナスラウンドも用意されている。定価六十八万円。

スーパーマリオブラザーズ

話題のマシン

ＴＶゴルフゲームをバージョンアップ
４人用新モード
アイレムの「メジャータイトル ２」基板

TVゴルフゲーム「メジャータイトル2」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十月上旬発売となる。

これは同社「メジャータイトル」をバージョンアップしたもので、とくに四人用（交互プレイ）となり、コース選択が可能になったこと、画面の色彩がよりカラフルに鮮明になったことなどが大きな特徴。プレイヤーは左右方向レバーと二つのボタンのみを操作し、だれでも簡単にプレイを楽しめるシステムは前作と同じ。レバーでクラブおよびスライスかフックの球種を選択と方向決定を行ない、パワーゲージを見ながらタイミングよくボタンでショットする。

メジャータイトル 2

プレイモードが三つある。四人までの「ストロークプレイ」では、アンダースコアで残りプレイホール数が増える。二人の「マッチプレイ」は一ホールごとの勝負。二人から四人までの「スキンズゲーム」は前作にはなかったモードで、ホールごとに設定されている賞金獲得プレイとなるもの。なおコースは〝アメリカン〟と〝ヨーロピアン〟の二種類がある。スコアデータの保存、更新もできる。ナイスショットでギャラリーが大歓声で応援するシーンもある。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

TVクイズゲームに
心理判断を加え
テクモ「クイズココロジー」基板

クイズと性格診断を合わせたTVゲーム機「クイズココロジー」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から近く発売となる。

これは八ラウンド（一ラウンド三ステージ）構成で、四つのボタンを操作する。二人同時協力プレイ、途中参加も可能。

各ラウンドで第一と第二ステージのクイズ終了時に、それぞれ二問ずつの心理テストがあり、第三ステージ（出題ジャンルの選択が可能）終了時点にそのラウンドの心理判断が表示される。

まず最初に総合、性格、恋愛、成人の四コースから選択。このコースに沿った心理テストがあり、八ラウンド終了後の最終ステージ（クイズ）をクリアすると、最初に選択したコースの内容に見合った総合診断結果が画面に文字で表示され、ゲーム終了となる。心理テストの組合わせは全部で百五十六万通りもある。クイズは正解時の残りタイムに応じてポイントが与えられ、一定ポイント数でチャンスクイズとなり、これに正解するとお手付き限度数が増える。基板販売のみで価格未定。

クイズココロジー

バンプレストのアーケード機
怪獣を電光攻撃
「ウルトラマンファイト」

アーケードゲーム機「ウルトラマンファイト」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から九月上旬発売となった。

これは「ウルトラマン」のキャラクターを使用したもので、プレイヤーがウルトラマンとなり、敵の怪獣をやっつけるゲーム。盤面には手前にトラックボールスイッチがあり、そこから扇状に電光（攻撃）が走る通路が五本設けられ、その先端にそれぞれ穴が開いている。

その穴からランダムに怪獣が顔を出すので、その方向へトラックボールを回すと電光が前方へ走っていき倒すことになる。怪獣はすべて種類が異なる。なお時々、怪獣からも攻撃があり、電光が手前へ届く前にその方向へ攻撃して防がなくてはならない（途中で電光がぶつかり合って消滅する）。敵の攻撃を三回受けるとゲーム終了。最初に難易度（二段階）を選択できる。幅一二七㌢、奥行九三㌢、高さ一五二㌢。OP価格百五万七千円。

ウルトラマンファイト

ボール投げアーケード機
恐竜が前進後退
トーゴの「マッドザウルス」

アーケードゲーム機「マッドザウルス」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から五月上旬以降発売となっている。

これは前方の恐竜にボールを投げつけるカーニバルタイプのゲーム機。ターゲットは恐竜の口の中にあるが、口はランダムに開閉している。恐竜は柵の後方に閉じ込められているが、時間経過とともに柵を開けてプレイヤーのほうへゆっくり迫ってくる。口を大きく開けた時にタイミングよくターゲットにボールが当たると、恐竜は少し後へ退くという演出があるのが特徴。また恐竜の目が光り、上部のパトライトが点滅するほか、迫力ある効果音がゲームの雰囲気を盛り上げる。ボールは数個が次々と手前へ戻ってくる循環式。ゲームはタイマー制（奥の盤面にタイマー数を表示）。幅八〇㌢、奥行二五〇㌢、高さ二一五㌢。定価百三十六万円。

マッドザウルス

前号本欄に掲載したセガ社「ゴールデンアックス」は、OP価格で基板十七万八千円、ROM九万八千円で十月上旬発売となった。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.187

矢飛圓方

明窓浄机

いちばん良いのは、これだけはどうしても伝えなければならないというメッセージが溢れ出てきている状態が持続していることだろう。

まず強力なメッセージがなければならない。

しかし、たとえ強力なメッセージがあったとしても、それを不確定多数の人に伝えるのは甚だむずかしい。

ラッシュ・アワーの電車の中で突然演説を始めても、なかなか、まともにはそのメッセージの内容を受けとめては貰えないことだろう。

イギリスのハイドパークでは、殆んど常時数人の人がスピーチをしているという。T・Vの画面や週刊誌のグラビヤでその場面が紹介されていることがあるが、外野席から見ている限り、なかなか愛嬌で、あの演説に動かされて運動とか革命が起ってゆくようには見えない。

字でメッセージを伝えたいとおもう人々もいる。

映像によるメッセージがかなり過大評価された時期があった。たしかに一枚の写真にこめられているメッセージを、すべて文章にして説明しようとすれば、長大な文章になってしまう、が、一枚の写真を長大な文章に起すことが出来る能力をもっていることが人間を他の動物とちがう存在にしてきた根拠であるのだ。

気がついてみると、生まれてこのかた、主としてT・Vの画像からメッセージを受けてきた人々の価値基準は、好き、嫌いのひとつにしぼられてきているそうだ。

画像を見て、瞬間的に反射的に、あこれは好きだ、あこれは嫌いだという反応しかでてこない。

正とか不正、善とか悪、そういう価値について反応を示すためには、一応は考えなければならない。考えるということは言葉とか文字とかを駆使しなければ出来ないことだ。

もうすこし言えば、言葉のストック、文字のストックがなければ考えることは出来ないのである。

画像を見て、感覚的な反応を示すことだけによって、生活の時間の大部分が占められているということは、その生活の中で言葉や文字のストックが殆んどなされていないということである。

貧しい言葉や貧しい文字で考えても、半分は考えないことと同じなのだ。

画像を見続けて、誰もが言葉や文字を失い、あるいはごく限られた言葉や文字しか所有出来ない状態とは、やはり全体主義国家の状態である。

ボキャブラリイの数を国家が限定したのならば非常につよい反発が生じもしたであろう。また今の政権を担当している政党の政治家の人たちのなかに、そこまで考えが及ぶ人はそういないともおもわれる。彼等が使用しているボキャブラリイそのものがごく僅かなものに限られているのだから。

しかし事態は全く予期せぬ方向へ流れていった。

アメリカの大統領にハリウッドのスターが当選するのは、その価値基準が言葉を失った大衆の好感だけの基準に適っているからである。

日本で政治家の汚職がT・Vで報道されても、正、不正の基準によって日本の人々はその報道に反応することが出来なくなってしまっている。

田中角栄、T・Vで見ると格好いいじゃん。検事、暗くて鬱陶しい奴や。リクルート、あの会社の名前スマートやおもえへん。そやそや。宮沢、チンパンジーの仔おみたいで可愛いらしいわ。金丸、田舎のおっさんみたいで憎めんのう。

という具合で、正、不正という反応はもう日本の大衆からはそうはつよく出てこなくなった。

国民が余暇の大部分をT・Vを見ることで費やすようになったことから、政治家は国民に対してややこしいメッセージを流したり、約束をしなくても、あるいは嘘の約束をしてもそういうことは何にも問題にならないようになった。

世代が若くなればなるほどそういう傾向がつよくなってきた。小さい頃から活字を見たいという欲望よりも一寸の間でもT・Vの画面を見ていたいという生活を送ってきたのだから。

そういう時代の、よく使われる語でいえばトレンドに反して、文字でメッセージを伝えたいという、もの好きな人たちも博物館入り寸前というかたちでではあるが、いるにはいる。

一時、そういう人たちは、喫茶店で原稿を書くということをしていた。

本のあとがきなどでそう書いている人が結構いたものである。

喫茶店で原稿を書いたということはどういう記号を示すものであったのだろうか。自分の家には原稿を書くスペースがないほど自分は貧しいという記号であったのか。それとも自分は才能に恵まれているから、どんな場所に於てでも原稿ぐらいは颯颯と片づけられるという自分の才能を誇示するための記号であったのだろうか。

しゃぼん玉が膨張している頃、街から地上げにより、あるいは地上げの影響による家賃の高騰によって、居心地がいい喫茶店が次々と消えていった。と同時に喫茶店で原稿を書くという話をあまり聞かないようになってきた。

今は文字といえば、ワープロの時代になってきた。

手書きの原稿を出すとよほど依怙地な性格であるとおもわれるようだ。

手書きが好きだから、手書きでないと書けないから、貧しくてワープロが買えないからという理由もあるかもしれないが、やはり手書きである。

身体が弱いせいか、寝転んで俯せになって原稿を書いたり、本を読んだりすることが出来ない。

たとえダンボールの箱にしても、机がないと原稿を書くことが出来ない。

家族がいない時の食堂の大きな机がいい。

もっといいとおもわれるのが明窓浄机である。

伊東静雄の詩にも、清岡卓行の詩にも明窓浄机をおもう詩があり、貧しさにおいては同じだなあと変なことに感嘆したこともある。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	龍虎の拳（SNKネオジオ） Art of Fighting (SNK)	9.11
2	1	ストリートファイター IIダッシュ（カプコン） Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	8.19
3	2	カプコンワールド 2（カプコン） Quiz Capcom World 2* (Capcom)	7.53
4	—	スーパーワールドスタジアム'92・激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	7.35
5	3	ワールドヒーローズ（SNKネオジオ） World Heroes (Alpha／SNK)	7.13
6	4	爆裂クイズ・魔Q大冒険（ナムコ） Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	7.10
7	—	マクロス（バンプレスト） Macross (Banpresto)	7.08
8	5	ストリートファイター II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	6.92
9	6	スーパーワールドスタジアム '92（ナムコ） Super World Stadium '92 (Namco)	6.50
10	7	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	6.43
11	8	ソニックウィングス（ビデオシステム／テクモ） Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	6.42
12	12	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.21
13	9	クイズTV合衆国Q&Q（中日本リース） Quiz TV Variety Show* (Dynax)	6.15
14	10	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.95
15	14	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.85
16	13	アンダーカバーコップス（アイレム） Undercover Cops (Irem)	5.59
17	—	ソルダム（ジャレコ） Soldam (Jaleco)	5.57
18	20	餓狼伝説（SNKネオジオ） Fatal Fury (SNK)	5.55
19	19	名探偵ネオ&ジオ（SNKネオジオ） Quiz-Dragnet II* (SNK)	5.42
20	23	ウルトラマン倶楽部（バンプレスト） Ultraman Club (Banpresto)	5.40
21	27	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	5.36
22	16	バース（カプコン） Varth (Capcom)	5.33
23	18	達人王（東亜プラン／タイトー） Truxton II (Toaplan)	5.28
24	39	フットボールフレンジー（SNKネオジオ） Football Frenzy (SNK)	5.25
25	11	フィグゼイト（東亜プラン／タイトー） Fixeight (Toaplan)	5.22

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	9.00
2	3	ファイナルラップ 3（デラックス）（ナムコ） Final Lap 3 (Deluxe) (Namco)	8.50
3	1	コカコーラ・スズカ8アワーズ（デラックス）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	8.40
4	2	コカコーラ・スズカ8アワーズ（スタンダード）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	8.40
5	6	ガンバスター（タイトー） Gun Buster (Taito)	8.00
6	7	マッドドッグ・マックリー（ALG／カプコン） Mad Dog Mc Cree (ALG/Capcom)	8.00
7	5	ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	7.75
8	4	スタジアムクロス（セガ社） Stadium Cross (Sega)	7.73
9	8	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	7.25
10	11	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	7.08
11	13	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	6.86
12	10	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	6.71
13	14	エックスメン（コナミ） X-Men (Konami)	6.64
14	12	ターミネーター 2（ミッドウェー／タイトー） Terminator 2 (Midway)	6.53
15	15	F1エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	6.48

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	グッとE雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	4.67
2	2	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	4.50
3	–	とってもE雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	4.43
4	3	クイズ麻雀！早くヤッてよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	4.00
5	5	麻雀ぽん珍カン（ビスコ） Mahjong Pong-Chie-Kang* (Visco)	3.78

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	–	リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	9.00
2	5	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	7.38
3	4	スーパーマリオブラザーズ（プリミア） Super Mario Bros. (Premier)	7.00
4	1	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	6.71
5	2	ハリケーン（ウィリアムズ） Hurricane (Williams)	6.67

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット（ウィリアムズ）	9.71
2	ストリートファイター IIチャンピオンエディション〔SFIIダッシュ〕（カプコン）	9.63
3	ターミネーター 2（ミッドウェー）	8.59
4	ダブルアクセル〔パワーホイールズ〕（タイトー）	7.30
5	サンセットライダーズ（コナミ）	7.29
6	スペースガン（タイトー）	7.25
7	スティールガンナー（ナムコ）	7.17
8	ターボアウトラン（セガ社）	7.16
9	キャプテンアメリカ（データイースト）	7.01
10	S.C.I.（タイトー）	6.95

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	エックスメン（コナミ）	8.77
2	レースドライビング（アタリゲームズ）	8.46
3	ファイナルラップ 2（ナムコ）	8.36
4	スティールタロンズ（アタリゲームズ）	8.32
5	マッドドッグ・マックリー（ALG／ベトソン）	8.09
6	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7.83
7	ロードライアット（アタリゲームズ）	7.75
8	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.45
9	ラッドモービル（セガ社）	7.16
10	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.14

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	スズカ8アワーズ（ナムコ）	9.60
2	スタジアムクロス（セガ社）	8.43
3	モトフレンジー（アタリゲームズ）	8.09

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ワールドヒーローズ（SNKネオジオ）	9.00
2	ストリートファイター II（カプコン）	8.82
3	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	8.03
4	レッスルフェスト（テクノス）	7.51
5	トータルカーニッジ（ミッドウェー）	7.33
6	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	7.23
7	キング・オブ・モンスターズ 2（SNKネオジオ）	7.13
8	アトミックパンク 2〔ボンバーマンワールド〕（アイレム）	7.10
9	フェイタルフューリー〔餓狼伝説〕（SNKネオジオ）	7.05
10	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.93
11	ナイツ・オブ・ラウンド（カプコン）	6.90
12	クラッチヒッター（セガ社）	6.82
13	ベースボールスターズ 2（SNKネオジオ）	6.81
14	ミュータントファイター（レプリコーン）	6.80
15	ベンデッタ〔クライムファイターズ2〕（コナミ）	6.76
16	リムロッキン・バスケットボール（ストラータ）	6.72
17	バース（カプコン／ロムスター）	6.67
18	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.66
19	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン／ロムスター）	6.64
20	GIジョー（コナミ）	6.59

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アダムスファミリー（ミッドウェー）	9.42
2	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	8.78
3	リーサルウェポン 3（データイースト）	8.68
4	ゲッタウェイ（ウィリアムズ）	8.14
5	ファンハウス（ウィリアムズ）	7.78
6	フック（データイースト）	7.73
7	ザ・マシン（ウィリアムズ）	7.63
8	ブラックローズ（ミッドウェー）	7.63
9	ハリケーン（ウィリアムズ）	7.60
10	スーパーマリオブラザーズ（プリミア）	7.56

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

'Reverse Engineering" Wins On Appeal

It may become legal in the USA to dismantle rival companies' products for the purpose of developing computer software including video games. This became apparent in the decision made by the federal appeal court on August 28 in the copyright suit between Sega Enterprises Ltd., Tokyo, and Accolade Inc., San Jose, CA, a personal computer game software manufacturer. An opinion specifying the reason for the court's decision will be issued in the future.

In March 1991 Sega sued Accolade for violation of copyright and trademark rights, as a result of Accolade selling the game cartridge "Ishido" for Sega's home video system "Genesis". This was done without Sega's permission by by-passing Sega's security program called "trademark security system". Accolade in turn brought a counter-action against Sega.

In response to the counter-suit, Sega applied for a preliminary injunction to prevent Accolade from manufacturing and selling game cartridges for Sega's "Genesis", and the case was heard on April 2 by the US District Court in Northern District of California (see *Game Machine No. 426*).

On that occasion, Judge Barbara Caulfield judged that Accolade may have violated Sega's copyright since it adopted reverse engineering in analyzing Sega's software. Although "reverse engineering" is negatively interpreted, it is widely used by software developers. As a result, the validity of the decision was widely doubted.

Accolade then appealed for a dissolution of the preliminary injunction. The appeal court accepted Accolade's assertion and dissolved the preliminary injunction on August 28. At the time, the Ninth Circuit Court simply issued an order with a note that an opinion specifying the reason for the court's decision would be issued in the near future.

Accolade welcomed the decision claiming it meant that reverse engineering did not represent a violation of copyright. Sega simply said that it would have no comment until the court issued its written opinion. As the current decision is likely to have wide implications, *Game Machine* will take up the issue again after reading the appeal court's opinion.

Namco's New "System 22"

Namco Limited, Tokyo, has recently developed "System 22", a computer graphic (CG) system board for Namco's video games, and unveiled the car drive simulator "Sim Drive" using the board at the recent JAMMA show. In the near future, Namco will introduce further coin-op video games using the board.

It is a well known fact that, among Japanese video game manufacturers, Namco was the first to get involved in the development of computer graphics technology. Its CG board "System 21" is a combination of 16 bit CPU, digital signal processor (DSP) and polygonizer. So far, it has been used in "Winning Run" ('89), "Driver's Eye" ('91), "Starblade" and "Solvalou".

Up until now, a combination of several "System 21" boards with a 32-bit CPU have been used in "Galaxian 3" and the drive simulator "Sim Road" in Namco's theme park "Wonder Egg".

By employing a 32-bit CPU, the new CG board "System 22" has a processing capacity 4 times as large as that of "System 21" which can process about 60,000 polygons/sec. It also uses the full custom chip "TR3" which has functions such as (1) texture mapping, (2) Gouraud shading and (3) multi-window and (4) depth cueing. Namco claims that it has now become possible to fully utilize advanced CG at a low cost.

Taito Unveils ISDN Karaoke

Taito Corp., Tokyo, has developed the "X-2000", a new type of karaoke system utilizing the integrated services digital network (ISDN), and unveiled it at the JAMMA Show '92. It also held a private show in Tokyo on September 2 and one in Osaka on September 8 to introduce the system. "X-2000" has been under development for three and a half years.

The system is designed to connect Taito's data center with each user terminal called "XC-2000" through NTT's ISDN. In the system, which does away with LD and other software, users can obtain the necessary karaoke numbers (up to 10 within 10 seconds) by accessing Taito's data center. The data center will be equipped with 3,500 numbers at first and increased to 4,300 by March 1993. Thereafter, 50 numbers will be added every month.

The system may be described as a karaoke version of a juke box which sends music through a telephone line, instead of a record or CD. Although a number of similar systems have been developed and utilized, Taito's "X-2000" is said to represent a breakthrough in terms of its sheer size.

Although users must install a terminal (900,000 yen) and a circuit (about 25,000 yen), and also pay monthly circuit service charges and fees for using Taito's data, they need not continually buy expensive LD software. This also saves space. Taito intends to ship 30,000 terminals by September 1995 earning 20,000 million in revenue.

Capcom Holds "SF II" Championship Tourney

Capcom Co., Ltd., Osaka, held the "Street Fighter II Championship '92" on August 26 at Ryogoku Kokugikan, as a result of the huge success of its "Super Famicom" version of the game. This was the first such event held by Capcom and 4,800 players from all over Japan participated.

Since spring 1991 when the coin-op version of "Street Fighter II" was shipped, it has been a hit not only in Japan but also throughout the world. The home video version was also a huge success. In June 1992 Capcom released the "Super Famicom" version and sold 2 million units in only two months ("Street Fighter" for SNES is also reportedly a hit in the USA).

Therefore, as a gesture of thanks to "Super Famicom" game players, Capcom planned the current event. From July, preliminary rounds were staged at 2,200 toy shops across Japan and eventually 1,000 players secured tickets for participating in the national tournament. Meanwhile, of the 15,000 players who sent application cards to Capcom, 3,800 secured the right to participate in a preliminary round on the day of the championship proper. Of these, 936 players advanced.

At the "Street Fighter II Championship '92", 1,936 players competed and the 34 players who won all six rounds advanced to the final. In the end, Norio Matsuzaki (16, Tokyo) became champion, and was awarded prizes such as a special jumper from Kenzo Tsujimoto, president of Capcom.

Tsujimoto said: "In my experience, no other game has been enjoyed by players for such a long time. It has been popular in dozens of countries throughout the world including North America, Latin America, Southeast Asia and Europe. I also never expected this tournament to be such a success."

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.

18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO

ホイホイたたけ！ゾロゾロうちのめせ!!
ゴキと台所戦争の始まりだ！

ゴキデラー™

殺虫剤スイッチで大量得点のチャンス!!

冷蔵庫や食器棚の裏側からゾロゾロはいでてくる、素早い動きのゴキブリども。殺虫剤でやっつける新スイッチを加え、面白さは倍増。鮮やかなディスプレー、そして、通信機能の採用により複数プレイヤーによるカーニバルゲームも可能。

マシーンの特長

●新アイテムの"殺虫剤スイッチ"により、ゲームがさらにスリリングにアップテンポになります。●通信機能により最大8人までプレイが可能。
●LEDを使用、ドット・マトリックスで強烈なインパクトの視覚演出。プレイヤーだけでなくギャラリーも楽しめる鮮やかなディスプレー。集客効果抜群です。

遊び方

●ゲームフィールドに顔を出す5匹のゴキブリをハンマーで叩き、一定時間内での得点を競います。
●ゲームの途中で、殺虫剤スイッチが点滅したときが、得点アップのチャンス。殺虫剤スイッチを入れると、ゴキブリたちはその場で止まり、叩き放題になります。使えるタイミングは、スイッチ自体が点滅してプレイヤーに知らせます。

悪のサイボーグを壊滅せよ！
画期的4人前プレイで、迫力の新登場！

ガンバスター GUNBUSTER™

2025年の地球は、サイボーグが活躍する時代だ。しかし異常に増えすぎ、人類の制御が不可能となり暴動が多発し、そこでハンターと呼ばれる「ガンバスター」の出動となった……。

かってない4人同時プレイ可能の対戦型3Dガン・シューティングゲームです。近未来の地球都市、迫真の3次元画面を戦いの場に、プレイヤー同士で撃ち合う画期的な臨場感!!　1対1、2対1、2対2で対戦可能!!初めての興奮!!最後に勝利するのは誰か？白熱の対戦プレイで雌雄を決せよ!!（対戦以外に通常のストーリープレイもあります。）

手のひらが熱くなるコミカルラップゲーム!!
たたいて　たたいて　たたきまくれ!!
さあ、みんなで競争だ!!

ワイワイ アニマルランド

4台連結
同時プレイ可能!!

こっちのもぐらは、てごわいぞ、まったく新しいテレビゲームならではのもぐらたたきのニュージェネレーション!!

ストレス解消におまかせください。

ポカポカたたいてスカッとさわやか

遊び方

●9つのボタンで出てくるキャラクターをたたいてね。
●HITマークが出たら、連打／連打／連打／高得点がねらえるよ。
●チャレンジポイントをクリアーすると最後にボーナスタイムがあります。
●2人で対戦プレイもできます。

リング・レイジ RING RAGE™

プロレス超戦士。（パワーエリート）

格闘の条件：リング上で、死を恐れてはならない。
ただただ相手をたたきのめすのみである。

パワーとテクニックで、真っ向う勝負。

6人の強者の中から自分の分身となるキャラクターを選び、1試合3本勝負か、それともバトルロイヤルに出場するかは、君のコンデション次第だ。得意技を駆使して、相手からフォールを取るか、あるいはギブアップさせるか、はたまたリングアウトさせて勝者となるか。ハチャメチャにぶっつぶせ。

●4人同時プレイ可能（途中参加有）

※筐体の外観、仕様、画面内容等は、改良の為、予告なく変更する場合がございます。

ド〜ンとやってみよう。

どれにしようか？
まよわず今スグに……!!

ウキウキ、ワクワク、
面白さがいっぱい!!

1 文具一卜族2（100個入り）　新シリーズ
（テープ）（耳かき）（クリップホルダー）（液状のり）（せんぬき）
サイズ 8.5×7×6cm

2 チキチキマシン猛レース アソートC（100個入り）
サイズ 8.5×10.5cm
©1990 HANNA-BERBERA PRODUCTIONS, INC. Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.

3 オリジナル野生動物2（100個入り）
サイズ 16〜22cm

4 ハンドパペット2（100個入り）サイズ 17〜20.5cm

5 ジグソーパズル（200ピース100個入り）（ボンパズル）

株式会社タイトー
本社：〒102東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808